ЮБИЛЕЙНЫЙ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ВЫПУСК 01 (82) январь 2001

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР

TOP 100 ALL TIME



5 ЛЕТ ВМЕСТЕ!

PREVIEW 2001


СИТИ ТЕЛЕПОРТ
25 НОВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ ПО ВСЕЙ МОСКВЕ И РЯДОМ С ТОБОЙ.
ЗАЧЕМ ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО И ПЛАТИТЬ МНОГО? ПОЗВОНИ 105-00-21 И УЗНАЙ АДРЕС БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА
ПОЛУЧИ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ
клубная club
СИТИ ТЕЛЕПОРТ
Современные игры • Выделенная линия Internet • Чемпионаты круглогодично
Бизнес классы • Любая оргтехника • Цифровое фото
Кафе • Спутниковое ТВ • Музыка



http://www.gameland.ru

КАРТА НОМЕРА

СИ №01(82)январь 2001

003 ИТОГИ ГОДА

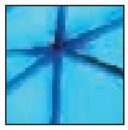
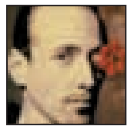
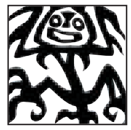




Три миллиарда семьсот пятьдесят тысяч двести тридцать событий в игровой индустрии за последний год. Классифицированы, разложены по полочкам и замаринованы в пикантном словесном соусе. Вспомним вместе, каким он был, юбилейный, двухтысячный.

016 PREVIEW 2001

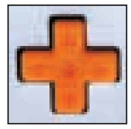
Свежие игры! Все достойные внимания проекты'2001 на страницах нашего эксклюзива! Почти пятьдесят суперхитов!

Какими они будут? Doom III, Black & White, Emperor, Shenmue 2, VFX и десятки других уникальных проектов? Мы знаем!

062 ПЛАТФОРМЫ XX ВЕКА

За пять лет существования эксперты нашего журнала перепробовали тысячи игр на самых разнообразных платформах. Кто из вас еще помнит, чем 3DO отличалась от Saturn и в какие игры играли на GameBoy до появления Pokemon? Нет проблем, мы напомним.


066 TOP 100 ALL TIME

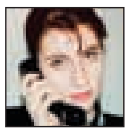


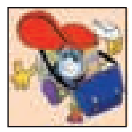


Мы никогда еще не составляли рейтинга лучших игр. Конечно, он не может быть полностью объективным. Однако для юбилейного номера было решено поступиться принципами. Десять экспертов редакции тайным голосованием определили победителей.

076 РЕТРОСПЕКТИВА

Найдутся ли у нас читатели, у которых есть все 80 с лишним журналов? Мы уверены, что такие есть. Но для остальных...

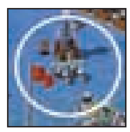


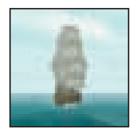


...публикуем некоторые материалы, которые, по нашему мнению, достойны свежего взгляда современных игроков.

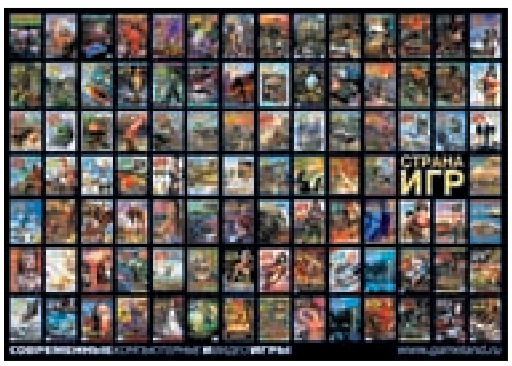
098 ЭТИ БЕЗУМНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

Самые глупые, смешные, сложные, забавные, безумные, дикие, невообразимые, головоломные, отвратительные, придурковатые, очаровательные, яркие, запутанные, пугающие, поразительные, чудовищные эпизоды ваших любимых игр.

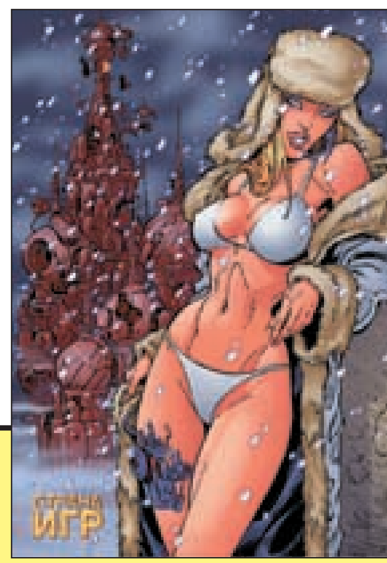




XXX ПОСТЕРЫ



В каждом номере журнала с диском



колонка редактора

С Юбилеем вас, дорогие читатели!

Этот номер почти по всем параметрам рядовой. 82-ой по счету, правда вот первый в новом веке. Но самое главное совсем не это. Так уж случилось, что в самом конце декабря 1995 года на свет появился первый, сигнальный номер нового журнала "Страна Игр", ставшего для всех нас (и для меня тоже) настоящим окном в мир компьютерных и видеоигр. Сегодня, на пороге новой эпохи в истории игровой индустрии, мы оглядываемся на прошлое и пытаемся заглянуть в будущее, узкой щелочкой приоткрыв дверь в мир новых игр и платформ. Главное только не переусердствовать, иначе жить станет не интересно. Я уверен, что СИ всегда умела поддерживать нужный баланс между прошлым и будущим, интересным и очень интересным, оставляя все скучное за бортом. Мы любим делать этот журнал, и надеемся, что вам так же нравится его читать. Ну, все... Открываем бутылки с шампанским. С Новым Годом!

Искренне ваш,

Сергей Амирджанов

Список рекламодателей

СТРАНА ИГР

№01 (82) январь 2001

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников





ЯНВАРЬ

Тяжелое похмелье после еще одного удачного Рождественского сезона игровая индустрия, а точнее, компания Sony, отметила примечательным выпуском японской версии Gran Turismo 2. Проблема в том, что пройти игру до конца в японском варианте было невозможно. И дальше 98% ни один игрок пройти не смог. В срочном порядке пришлось выпускать новую версию и обменивать ее всем желающим. Которых нашлось не так уж и много, - ведь чтобы пройти игру на 98% требуется накрутить массу километров. Ну а если взглянуть на серьезные события, - то главным из них стал фестиваль Square Millenium, который культовое японское издательство провело в одном из крупных концертных залов Токио. На этом фестивале были одновременно представлены три новых игры сериала Final Fantasy, одна на оригинальную PlayStation (FF9), и две на PlayStation2. Несмотря на то, что кроме видеороликов и коротких анонсов более ничего Square показать так и не решилась, событие имело огромный резонанс.

Компания Sega объявила в январе о некоей смене своих приоритетов, - отныне компания будет ориентироваться на Интернет-рынок и постарается стать крупнейшим поставщиком развлекательных онлайновых услуг. Компания Konami тогда же подписала с киностудией Universal о создании ряда видеоигр, основанных на популярных фильмах студии. Первыми проектами по этому соглашению стали Mummy и Grinch. В то же время корпорация Mattel, создатель всемирно известной куклы Барби, образовала новое игровое подразделение, которое возглавил бывший президент Sega of America и Sony Computer Entertainment America Bernie Stolar, - все это было затеяно с целью выпустить японскую портативную игровую систему Bandai Wonderswan на американский рынок. Пока об этом ничего не слышно.

ФЕВРАЛЬ

Начался, как водится, с привычного уже по событиям прошлого года раскола в одной из девелоперских студий. На этот раз неприятность произошла с Firaxis Games, из которой ушел главный друг и соратник Сида Мейера, создатель Civilization II, Colonization и Alpha Centauri Брайан Рейнольдс. Не прошло и недели, как Брайан объявил о том, что создает свою собственную игровую компанию, которую он скромно назвал Big Huge Games. На данный момент компания занимается разработкой пока не анонсированной стратегии в реальном времени.

В середине месяца, и всего за пару недель до выхода PlayStation2 в Японии, компания Sony провела в Токио выставку PlayStation Festival 2000, на которой были показаны практически все игры первых месяцев жизни PS2. Выставка прошла при не слишком большой активности посетителей, которым не очень-то хотелось выкладывать примерно по 10 долларов за билет. Nintendo обычно делает свои шоу бесплатными, потому-то на них ходят толпы народа. Главным сюрпризом выставки стал анонс сделки Square и Disney, по которой Square будет создавать игру Disney All Stars, разработка которой поручена команде, ответственной за несколько игр серии Final Fantasy. В то время, пока Sony готовилась к запуску своей суперприставки, компания Microsoft, уже давно готовящаяся нанести свой тщательно спланированный удар, занялась финальными приготовлениями. В частности, закрепила за собой доменное имя www.xbox.com, чем вызвала массу слухов и подозрений. Чего-то подобного все ждали и от Nintendo, которая никак не могла не задеть своих добрых друзей из Sony в надежде испортить им праздник 4 марта. Все сложилось несколько иначе. Вместо каких-либо анонсов, Nintendo попросту официально объявила о том, что ни GameBoy Advance, ни тем более Dolphin (будущий GameCube) в 2000 году ни в Америке, ни в Японии не появятся. Что тем самым как бы выводило компанию из борьбы. Если Nintendo что-то откладывает, то она свое слово держит. Тем временем один из ведущих производителей графических плат, компания ATI, купила за 300 миллионов долларов компанию ArtX, которой, как известно, была поручена разработка графического чипа для Dolphin. Таким образом, всего за 300 миллионов ATI купила право стать официальным партнером Nintendo по проекту. Нет никаких сомнений в том, что затраты окупятся с лихвой. Еще одной покупкой порадовала компания Electronic Arts, приобретшая студию Dreamworks Interactive, создателей Trespasser и Medal of Honor. Для будущей же компьютерной экранизации Alice EA раскошелилась и на движок Quake III Arena, купленный соответственно, у id. В пику всем этим радостным событиям было объявлено о том, что высокое руководство Infogrames (читай - сам Bruno Bonell) приняло решение закрыть студию Cavedog и распустить всех ее сотрудников. Проекты Cavedog, Total Annihilation 2 и Amen: The Awakening были, соответствено, отменены.

В свете грядущих перемен на консольном рынке, американское отделение Sony Computer Entertainment приняло решение вновь лишить независимости студию 989, производителя самых посредственных игр на PlayStation. Принесет ли это хоть какую-то пользу, покажет время. Окрыленная же новыми интернетовскими идеями Sega анонсирует в Японии новую цифровую камеру для Dreamcast, которой было дано название DreamEye. Камеру можно использовать как простенькую цифровую "мыльницу" и для видеоконференций в Интернет. С жуткими модемными скоростями.

На ежегодном Microsoft'овском шоу Gamestock 2000 компания в очередной раз доказала серьезность своих намерений на игровом рынке. Все внутренние студии Microsoft показали на Gamestock лучшие свои проекты, в числе которых были MechWarrior 4, FreeLancer, Loose Cannon и многие другие. Анонс X-Box надвигается с неотвратимостью паровоза, лишенного тормозов.

Компания Gray Matter Interactive (бывшая Xatrix, создавашая Kingpin) анонсировала ремейк одной из самых легендарных PC-игр в истории, Wolfenstein 3D. Проект Return to Castle Wolfenstein будет базироваться на движке Quake III Arena, а издаваться Activision.





Март

4 марта 2000 года в свет вышла PlayStation2. Ровно год спустя после первого представления и без единой отсрочки. Сырая, с не слишком впечатляющими играми, среди которых подавляющее большинство представляет собой портированные с PlayStation головоломки. С глючными драйверами на карточке памяти, позволяющими смотреть DVD-видео любой зоны при помощи простого трюка с зажатием пары кнопок во время загрузки. Как бы то ни было, но выпуск этого продукта был встречен с невиданным доселе энтузиазмом. Несмотря на обещания Sony выпустить на рынок в день выхода не менее двух миллионов консолей, в результате всего 880 тысяч приставок были разметены из магазинов за несколько часов многочисленными фанатами PlayStation, многие из которых занимали очереди у магазинов за сутки или даже за несколько дней до наступления часа X. Среди выпущенных 4 марта игр достойное место в библиотеке любого уважающего себя геймера мог бы занять несколько недоработанный, но все равно очень милый Ridge Racer 5, да весьма оригинальная трехмерная стратегия Kessen от компании Koei, которая умудрилась продать больше 400 тысяч копий этого в высшей степени странного проекта. Остальные же игры на PS2 не только не могли претендовать на звание игровых проектов нового поколения, но и вообще по большинству параметров проигрывали лучшим и хорошим произведениям на DC, N64 и PSOne. Ridge Racer V на сегодняшний день разошелся в Японии 800-тысячным тиражом. Появившиеся в конце марта Tekken Tag Tournament и Dead or Alive 2 также оказались весьма популярны, причем явно превосходящее Tekken как по графике, так и по игровому процессу творение Tecmo отстало от очередной серии всемирно признанного файтинг-сериала лишь на какие-то жалкие 100-150 тысяч копий. Tekken в результате разошелся полумиллионным тиражом.

В ответ на выход новой платформы Sony, Microsoft ровно через шесть дней после знаменательного события, на Game Developers Conference официально анонсировала свои планы по созданию собственной игровой приставки под кодовым названием X-Box. Несмотря на стойкое нежелание Билла Гейтса и его товарищей делиться деталями проекта, стало известно о том, что графическая подсистема X-Box будет создана компанией Nvidia на базе ее будущего чипа NV20 или NV25, что центральный процессор, совместимый с x86 будет поставлять Intel, и что консоль будет использовать DVD в качестве основного носителя. Microsoft с уверенностью заявила о своей решимости выпустить X-Box в свет с лучшими возможными играми и максимумом привлеченных к проекту разработчиков, в 2001 году. Столь громкий анонс, конечно же, стал поводом для множества слухов. Главным из них стала возможная покупка корпорацией Microsoft компании Sega. Такой поворот событий, как выяснилось, действительно был не исключен, однако Sega предпочла сохранить независимость и относительно дружеские отношения с Microsoft. Что, впрочем, совсем не значит, что Sega'вские игры никогда не появятся на X-Box. Скорее, наоборот.

Весенняя выставка Tokyo Game Show ввиду почти полного отсутствия какого-либо желания что-либо показывать со стороны Sony, стала настоящим триумфом Sega, показавшей на своем стенде гигантское количество отличных игр, - от Phantasy Star Online и Jet Grind Radio до Skies of Arcadia и Samba de Amigo. Американское же отделение Sega порадовало анонсом на Dreamcast бессмертного произведения id Software Quake III Arena, предназначенного для запускаемой в сентябре Sega.net. Настоящий фурор произвел показ слабонервной японской публике почти завершенной версии Dragon Quest VII: Soldiers of Eden, находившейся в разработке более пяти лет.

Последним, но ничуть не менее заметным, нежели остальные, прозвучал в марте анонс долгожданной Star Wars RPG, но только не простой, а онлайновой. Простая (как это выяснилось позже, тоже на подходе). Совместно со студией Verant, создавшей Everquest, и онлайновым порталом компании Sony LucasArts планирует создать уникальную ролевую Вселенную, посвященную Star Wars. Обещается как минимум двести планет и возможность играть за любых персонажей - от вуки до дройдов.



Апрель

Как только журналистам надоело базарить о неотвратимом слиянии Microsoft и Sega, они немедленно нашли новую сенсацию. Оказывается, Microsoft напрямую обратилась к Square и ее главному держателю акций, корпорации Sony с предложением выкупить компанию за астрономическую сумму в 200 миллиардов иен (почти 2 миллиарда долларов). Дело даже не в том, что Square столько не стоит, за эти же деньги можно было бы почти купить Electronic Arts. Просто никто еще не понимает, что Microsoft совершенно необязательно кого-либо покупать. Стать с ней партнерами все и так мечтают. Сама Square неоднократно заявляла о том, что выпускать игры на X-Box стала бы с удовольствием. Проблема в том, что Sony не позволит. А Microsoft вполне обойдется и без Square.

Компания Nvidia, которой Microsoft заплатила за создание графического чипа X-Box аж 200 миллионов долларов, выпустила в апреле новое поколение своих 3D-карт, под названием GeForce 2 GTS. Таинственная аббревиатура GTS означала GigaTexel Shader и обозначала новые возможности карточек по затенению объектов. Тем не менее, способы использования данной техники стали доступны лишь в DirectX 8, который появился несколькими месяцами позже. Однако, успеху GeForce 2 это вовсе не помешало, а появившиеся вскоре "облегченный" дешевый GeForce 2 MX и GeForce 2 Ultra позволили Nvidia предложить покупателям довольно мощные решения в каждой ценовой нише. Тем временем другой производитель графических чипов, компания S3, лишившись надежд на здоровую конкуренцию с Nvidia и ATI, решила выйти из бизнеса, продав свои активы тайваньскому производителю чипов для материнских плат VIA Technologies за 320 миллионов долларов.

Sega of America провела в апреле небольшую диверсию, анонсировав совершенно невероятное предложение, суть которого сводится к словосочетанию: "бесплатный Dreamcast". Любой человек, купивший приставку и подписавшийся на 2 года Интернет с открывающейся в сентябре Sega.net получал полную стоимость приставки обратно. Загвоздка заключалась в том, что двухлетняя подписка на услуги Sega.net также стоила около 200 долларов. Тем временем компания Sony, до сих пор не способная справиться с огромным спросом на PS2 в Японии и с ужасом ожидающая будущую премьеру приставки в Америке, сообщила прессе о том, что анонсированные ранее (в пику X-Box) жесткий диск и модем для PS2 непременно появятся в продаже осенью 2000 года. Если я ничего не напутал с календарем, Sony лукавила. Из более радостных известий из стана Sony следует отметить анонс европейским офисом компании сиквела суперпопулярной гонки Wipeout Fusion и сенсационное известие о том, что издательство Konami приняло решение представить свой суперхит Metal Gear Solid 2 на грядущей выставке E3 в Лос-Анджелесе.

Японское издательство Capcom объявляет в апреле свою новую ролевую игру на Dreamcast, которая будет выпускаться достаточно необычным способом - главами, по одной каждые два месяца. Игра называется ElDorado Gate, а графику для нее рисовал известный по Final Fantasy VI и IX Yoshitaka Amano. Возвращаясь к Square, в свете грядущего выхода в свет Final Fantasy IX, издательство скооперировалось в Японии с компанией Coca-Cola для масштабной рекламной кампании. Всю весну вместе с банкой напитка можно было получить миниатюрного персонажа из FF, а по телевидению крутились невероятно красивые рекламные ролики Coca-Cola, сделанные аниматорами Square по мотивам некоторых сцен из будущей игры.

Студия New World Computing сообщила в апреле о том, что намерена продолжить популярнейшую серию Might&Magic неординарной игрой Legends of Might & Magic, которая хоть и не заменит собой девятую часть легендарного сериала, но зато станет прекрасным экспериментом в области новых технологий.

В конце же апреля еще одна знаменитая студия лишилась еще одного легендарного сотрудника. Отец-основатель компании Origin, создатель Ultima, Ричард Гэрриот, в миру Лорд Бритиш, покинул свою компанию вместе с несколькими преданными соратниками. Учитывая, что в декабре из Digital Anvil "выперли" и Криса Роберста, вся игровая индустрия сейчас держит кулаки в надежде на возрождение одного из лучших девелоперских дуэтов девяностых.

МАЙ

Воспользовавшись небольшой передышкой, объявленной игровым миром в предвкушении супершоу E3'2000, компания Westwood Studios объявила о работе над сиквелом к Command & Conquer: Red Alert, который она, собственно, на E3 буквально через пару недель и представила. Обновленный, но полностью 2D-движок, куча приколов, общая ироническая направленность сюжета. Что это, пародия или серьезная игра? Признаться, мы думали, что пародия до самого момента выхода этого великолепного проекта. Еще одним существенным пред-E3'шным событием стало изменение имиджа двух крупнейших игроков на рынке. Компания Electronic Arts определилась с тем, каким образом она собирается классифицировать торговые марки. Отныне все игры EA будут выходить под одним из трех логотипов - EA Games, EA Sports и Ea.com. Если с первыми двумя все понятно и так, то третий на самом деле означает онлайновые проекты компании. Что же касается логотипов разработчиков, то теперь они не столь важны, и могут вообще не присутствовать на коробках. Sega также решила немного поменять свой американский имидж и сменила логотип с Sega Dreamcast на просто Dreamcast, а фон, на котором появляется этот логотип, с белого на черный. Помимо этого, несколько изменились рекламные ролики, в которых появился знаменитый "Sega scream", известный всем фанатам видеоигр по рекламе стародавних Genesis и Saturn. Помимо этих "мелочей", компания также сообщила о том, что она намерена выделить свои подразделения по разработке в независимые компании, со своими финансами и задачами, но естественно, с полным контролем со стороны материнской компании.

E3 прошла в 2000 году более, чем успешно. Практически все участники выставки добились тех целей, которых они... добивались. Nintendo играючи продемонстрировала свою стальную хватку на детском рынке, вдобавок ко всему показав и новую суперхитовую Zelda. Sega показала свою силу и серьезность намерений бороться до последнего диска, с не меньшей легкостью выдав "на гора" такое количество хитовой продукции, по сравнинию с которым соседний стенд Sony казался абсолютно пустым. Но для Sony количество и качество игр вообще не являлись в данном случае главной добродетелью. Основная идея, которая буквально сверлила в мозгу после посещения знаменитого лазерного шоу "PlayStation2": "Мы уже здесь. Мы идем. Мы вас достанем". И этого было более, чем достаточно. Одурманенный лазерами народ смотрел на незавершенные и на 30% проекты как сквозь розовые очки. Что касается Microsoft, то слово X-Box наверняка стало самым произносимым в выставочном зале при практически полном отсутствии какой-либо информации о приставке. Зато в кинотеатр, где крутились технологические демки, народ ломился рекой. За PC-индустрию на E3 "отдувались", прежде всего, Microsoft, Electronic Arts и Interplay. Пятнадцатиминутное свидание за закрытыми дверями с American McGee и его Alice стали самым незабываемым впечатлением, оставшимся после выставки.



ИЮНЬ

Скандальный июнь начался с выноса всего возможного и невозможного сора из избы id Software, связанного с нежеланием некоторых членов команды разрабатывать Doom3. Джон Кармак же со сподвижниками (он владеет лишь 25% id) считал решение о создании Doom3 единственно верным и отказывался работать над чем-либо еще. В результате скандал удалось погасить, и разработке Doom3 был все-таки дан "зеленый свет". Но Кармак в результате чуть не ушел. Страшное дело. Еще одна крупная черная кошка пробежала между Konami и Square, которые не поделили лицензию на производство бейсбольных симуляторов. В результате Square пришлось отложить свой симулятор бейсбола на PS2 почти на сентябрь, а Konami, не разрешавшей ей выпустить его раньше, мириться с появлением FF9 на рынке в день выхода ее собственного симулятора. Прямо разборки японских самураев.

Вообще в июне все и все делали парами. Так, например, не успела компания Sony объявить о выпуске новой портативной версии PlayStation под названием PSOne (быстро прицепившемся ко всей линейке PlayStation и игр на нее), как примерно такой же анонс произвела компания Nintendo, подготовившая к выпуску специальную уменьшенную редакцию Nintendo 64 Pikachu Edition с большим жирным желтым Пикачу на верхней панели. Обе версии приставок предназначены, прежде всего не для новых пользователей, а для старых фанатов PS или N64, которым просто хочется иметь в доме еще одну приставку, тем более с таким экстравагантным дизайном. По поводу продаж новоявленных чудес, Nintendo отзывается, как всегда, неохотно, однако судя по тому, что у Sony бизнес с PSOne оказался весьма успешным, можно заключить, что и Pikachu N64 на прилавках не залеживаются.

Точно таким же двойным анонсом, но только теперь уже Sony и Sega сообщили о своем желании лицензировать технологии PlayStation2 и Dreamcast соответственно, своим технологическим партнерам и в перспективе третьим компаниям. Вероятно, в первом случае это выльется в результате в появление некоего PS2-DVD плеера от Toshiba. Во втором же, скорее всего, появится специальная плата для PC, содержащая на одном чипе всю логику Dreamcast (такая разработка, согласно утверждениям Yuji Naka из Sonic Team, уже существует и работает), которая позволит проигрывать Dreamcast-игры на любом PC, снабженном DVD-дисководом.

Гигантская французская корпорация Vivendi, которой в частности, принадлежит и Havas Interactive купила в июне корпорацию Seagram Universal, в которую входит небезызвестная киностудия Universal. На игровом мире данная сделка отразилась совершенно непонятными отношениями Havas и получившей лицензию на игры от Universal Konami, - развязки пока не последовало.

В июне вышел главный и самый ожидаемый PC-хит года, Diablo II. Несмотря на легкое разочарование некоторых фанатов, лишь за первый день было продано более 130 тысяч копий игры, а общий тираж к концу лета превысил миллион копий.





ИЮЛЬ

Компания Microsoft, продолжая укреплять свои позиции на игровом рынке, покупает у издательства Take 2 за незначительную сумму порядка 40 миллионов долларов студию Bungie, разработчика потенциального суперхита Halo и чуть менее потенциального хита Oni. При этом фанатов PC и Mac (на котором игра была анонсирована впервые) уверяют в том, что Halo X-Box эксклюзивом все-таки не станет, и "спустя некоторое время" выйдет и на PC, и на Mac. Не очень-то утешительно. Помимо этого Microsoft, наконец-таки делится планами относительно того, сколько корпорация намеревается потратить на рекламу во время запуска X-Box. Выясняется, что это не только цифра с восемью нулями, но и с пятеркой перед ними. Пятьсот миллионов долларов, - именно столько будет потрачено на рекламу на момент появления X-Box. На первый же год жизни консоли средства будут выделены дополнительно.
Компания Sega, капельку опоздав с анонсом нового дизайна приставки, выпускает новую версию Dreamcast Sega Sports, комплект, включающий так вожделенный фанатами черный Dreamcast с черным же джойстиком и испортившим всю малину логотипом Sega Sports. Помимо этого в коробке с приставкой можно найти и два прошлогодних хита NFL2K и NHL2K.
7 июля в Японии вышла Final Fantasy IX, мгновенно распроданная двухмиллионным тиражом. Впрочем, уже спустя пару недель накал куда-то испарился, и игра не продержалась в хит-парадах и полутора месяцев, вывалившись из них с тиражом в 2,7 миллиона экземпляров.
Немало было новостей и от французских издательств. Компания UbiSoft, решившая присоседиться к своим коллегам из Titus и Infogrames, приступила к закупкам команд разработчиков за рубежом. Первой жертвой стала компания Red Storm, основанная популярным писателем Томом Клэнси и известная, главным образом, своим симулятором спецназа Rainbow Six. Помимо этого, ходят разговоры о том, что UbiSoft присматривается и к переживающей не лучшие времена Activison. В то же время активно распускаются слухи и о том, что Infogrames собирается поглотить последний оплот английского издательского дела, компанию Eidos. Слухи подтверждаются, когда президент Infogrames Bruno Bonell заявляет о том, что он в данный момент ведет переговоры с Eidos о поглощении компании. Чтобы завершить с покупками, сообщу также, что именно в июле с независимостью рассталась и еще одна игровая компания, - студия Pop Top Interactive, известная своей великолепной стратегией Railroad Tycoon 2. Их будущая игра Tropico выйдет уже под маркой Take2.
Ходят слухи о том, что Nintendo Dolphin, который будет в той или иной форме показан в конце августа, получит название StarCube, а игровая Интернет-служба Nintendo будет называться Star Road по аналогии с одним из уровней из Super Mario.



АВГУСТ

Август в Японии - время начала летних каникул. Мы не ошиблись, - это действительно так. Все дело в том, что лето в Японии всегда очень дождливое, и детишки все его проводят в школе, усердно занимаясь. Но зато осень - прекрасная пора, и отличное время отдохнуть. Как раз в августе увидели свет две дано ожидавшихся RPG, - Grandia II и Dragon Quest VII, ставший в один момент самой продаваемой игрой Японии на PSOne, разошедшись почти четырехмиллионным тиражом. Именно конец августа компания Nintendo выбрала для того, чтобы представить миллионам своих поклонников новое поколение своей продукции. На Spaceworld'2000 впервые были представлены GameBoy Advance и Nintendo GameCube. На самом же деле, GameCube был показан, в основном, для многочисленных журналистов и ввиду отсутствия играбельных демоверсий, толпы японских школьников интересовал мало. Другое GameBoy Advance, снабженный великолепным экраном и способный выдавать графику, превосходящую качество SuperNES, приставки весьма неслабой в 2D и даже способной на кое-какие трехмерные фокусы. Что же касается GameCube, то традиционно для Nintendo, показано было минимум того, чтобы хоть как-то удовлетворить любопытство индустрии. Shigeru Miyamoto и его коллеги планировали показать и реальные игры, однако во избежание огласки по поводу игрового процесса новых творений, никаких реальных демок от EAD мы так и не увидели. GameCube появится в Японии в июле, а GBA - уже в марте. Америка же летом получит GBA, а запуск NGC намечен на октябрь. Про Европу ничего не говорят. На Nintendo 64 анонсирована одна из последних и самых интересных игр. Трехмерный шутер Sin & Punishment разрабатывает легендарная команда Treasure,- отсюда великолепная графика и дизайн. Игра выходит в Японии в конце ноября. Появится ли на Западе, - большой вопрос.

Компания Acclaim рассталась в августе с лицензией на производство игр под маркой Ferrari. Сложно сказать, что же произошло между итальянской конюшней и американским издательством, однако американская версия Sega'вской Ferrari F355 стала единственным проектом Acclaim, использовавшим известную лицензию.

Только что завершившие работу над великолепным DeuxEx Warren Spector и команда Ion Storm, объявили о том, что они намерены перехватить знамя Thief из ослабевших рук закрывшейся Looking Glass и заняться разработкой Thief III самостоятельно. Великолепная новость для всех фанатов одного из лучших PC-сериалов.

Компания Sony, предвидя нехватку PlayStation2 даже на американской премьере, принимает вполне логичное и разумное решение пожертвовать Европой и выпустить консоль не 26 октября, а 24 ноября, попутно урезав количество выделяемых европейским странам консолей. Порой доходит до чистого безумия: весь Израиль получает 1000 приставок, а все Объединенные Арабские Эмираты (кстати, очень играющая нация) - 2000!

Сентябрь традиционно считается в игровой индустрии месяцем, когда анонсы и релизы, наконец-то переходят с летнего шага на осеннюю рысь, результируя бодрым галопом под конец ноября. В сентябре игры, как правило, не выходят. Но зато их обычно представляют именно в этом месяце. На европейской игровой выставке ECTS'2000 наметились первые последствия событий, произошедших весной. Серьезное, но скрытое присутствие имела Microsoft, а компания Nintendo вообще впервые решила участвовать в этом шоу, сразу же оттяпав для себя центральный крупный стенд, на котором помимо многочисленных Pokemon'ов, демонстрировался впервые за пределами Японии и GameBoy Advance. Почти все участники рынка поспешили показать будущие рождественские релизы. Несколько демонстраций почти готового Black & White заставили многих журналистов наблюдать за происходящим с широко раскрытыми ртами. Microsoft же объявила на выставке список разработчиков на X-Box, игры которых она намерена публиковать самостоятельно. В списке оказались и Lionhead, и Totally Games, и Argonaut, и еще многие известные компании. Компания Epic Games выбрала ECTS для первой демонстрации технологий Unreal 2. Чрезвычайно впечатляющая технологическая демка вызвала бурю восторга и породила огромное количество комментариев. Правда, по словам очевидцев, Unreal 2 - это лишь улучшение существующей технологии, в то время как Doom3 - абсолютно новое слово в 3D-движках. Похоже, Кармак опять выигрывает.

В Японии в сентябре проходит Tokyo Game Show Fall, в которой впервые за последние годы не участвуют такие гиганты, как Sega и Square. Учитывая, что Nintendo вообще никогда не удостаивала выставку своим вниманием, TGS Fall 2000 превратился в настоящий парад PlayStation и PlayStation2. Konami анонсирует на выставке продолжение ужастика Silent Hill 2, Namco - красивую бродилку Klonoa 2 и рисованную RPG Seven, Koei - продолжение нашумевшей стратегии Kessen 2, сама Sony - только что переименованный Gran Turismo 3 A-Spec. Sega параллельно TGS проводит свой собственный интернетовский фестиваль, на котором в частности просказывает информация о Daytona 2001, Virtua Fighter X, Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2 и Sakura Taisen 3. Компания же Square решила просто пригласить приехавших на выставку западных журналистов к себе в офис, где показала им кусочки игрового процесса Bouncer (но при этом самим играть не давала) и перекодированные в Dolby Digital ролики из Final Fantasy VIII, - для демонстрации звуковых возможностей PlayStation2.

Компания Creative выпустила в сентябре первую плату на базе новейшего чипа Nvidia GeForce 2 Ultra и представила уникальный MP3 плеер D.A.P. Jukebox, вместо флэш-карточек использующий портативный жесткий диск объемом 6 ГБ, позволяющий записать на плеер более 150 часов цифровой музыки в MP3 или WMA.

СЕНТЯБРЬ





ОКТЯБРЬ

Главное событие месяца произошло уже ближе к ноябрю. 26 октября корпорация Sony выпустила на американском рынке столь давно ожидаемую PlayStation2 вместе с 33 различными играми от более десятка издательств. Нехватка времени и ресурсов сыграла с Sony, и главное, с ее партнерами злую шутку, – на запуск PS2 компания выделила лишь 500 тысяч приставок, которые, естественно, были раскуплены за пару часов счастливчиками, которые заказали свои приставки еще в середине лета. Больше всего пострадали производители игр, рассчитывавшие, что к премьере Sony успеет выпустить хотя бы миллион консолей. В результате же более-менее приличными тиражами проданы лишь Madden 2001, Tekken Tag Tournament и SSX. Все остальные игры не оправдали возложенных на них надежд. Некоторые из компаний были вынуждены серьезным образом урезать свои бюджеты и немедленно искать новые способы заработка. Так, компания Electronic Arts, несомненно, намного стабильнее стоящая на ногах, чем любое другое американское издательство, нашла выход в поддержке GameCube и, конечно же, X-Box. Издательство же Infogrames, по всей видимости, еще более скептически относится к судьбе PlayStation2, поскольку волей Сами Знаете Кого многообещающий проект Oddworld: Munch's Oddysee переехал с PS2 на X-Box. Разумеется, только лишь из желания разработчиков создать лучшую игру всех времен.

К выходу PS2 в Европе компания Sega подготовила нетривиальный шаг, – во многих английских магазинах появился эдакий "праздничный набор", состоящий из Dreamcast и вполне приличного DVD-плеера, продававшихся за 299 фунтов, в точности ту же самую цену, что Sony требует за PS2. Насколько помог Sega этот хитрый ход, пока неизвестно.

Тем временем на PC вышел долгожданный Red Alert 2, таивший в себе больше сюрпризов, чем можно было бы представить. Так, помимо великолепной игры каждый покупатель получил вместе с изящным DVD-боксом еще и надежду. Надежду, тихо тлевшую в душах игроков на протяжении уже почти восьми лет. Westwood в особом видеоролике на диске с Red Alert 2 анонсировала разработку Emperor: Battle for Dune (на фоне вы видите дворец Харконеннов), а иначе говоря, третьей Dune. Эффект разорвавшейся бомбы или ядерного гриба не имеет ничего общего со всеобщей радостью поклонников жанра RTS. Игра, правда, выйдет только в конце 2001 года. Но ничего, потерпим.

Sega Am2 анонсирует в октябре перевод на Dreamcast своего дикого файтинга Fighting Vipers 2, отличительной особенностью которого являются фривольные нравы персонажей и необычный немножко безумный дизайн.



НОЯБРЬ

7 ноября - красный день календаря у всех поклонников Dreamcast. Именно в этот день вышла англоязычная версия супершедевра Shenmue. На локализацию ушло одиннадцать месяцев, не рекорд, конечно, куда Sega до Working Designs, работающей над своими локализациями годами. Американцы восприняли игру на редкость хорошо, и ей удалось даже на неделю превзойти непотопляемых Pokemon'ов и новую Zelda. Тираж игры в Америке, скорее всего, превысит полмиллиона копий. Sega провела в своем американском офисе презентацию, на которой был показан и анонсирован целый ряд абсолютно новых игр на 2001 год, прежде всего, сиквел одной из лучших аркадных игр всех времен и народов Crazy Taxi 2, простая и яркая стратегия с сетевыми возможностями Ooga-Booga, долгожданный платформер с массой головоломок Floigan Bros и совершенно уж чумовой экономический симулятор с элементами Action Sega Gaga, в котором игрок принимает на себя руководство компанией Sega и должен вывести ее из кризиса, отлавливая на уровнях разработчиков игр и умело манипулируя бюджетами. Эту же презентацию компания использовала для того, чтобы пока еще не вполне официально объявить о своих планах разработки игр под конкурирующие платформы - от X-Box и GameCube до GameBoy Advance и PC.

Студия Westwood проговорилась в одном из интервью о том, что она занимается созданием гигантского игрового сетевого мира, который пока называется Earth & Beyond. В этой эпической онлайновой RPG, выход которой планируется на конец 2001- начало 2002 года, игроки получат полную свободу действий и не будут стеснены чрезмерно сложным интерфейсом наподобие Ultima Online. Игра создается на абсолютно новом движке, а первый этап ее тестирования начнется уже этой весной. Кстати, официально существование игры как сама Westwood, так и EA подтверждать пока отказываются.

Японское издательство Square, долго занимавшееся поисками партнера на европейском рынке, пробуя то сотрудничать с Sony, то выпускать игры самостоятельно, похоже, нашло достойный выход. Решение заключалось в подписании соглашения о распространении игр Square в Европе издательством Infogrames. Французский игровой гигант является крупнейшим издательством в Европе, так что странно, что эта идея не пришла Square в голову раньше.

Весьма оригинальный способ решить, стоит ли продолжать собственный игровой сериал, избрала команда Ritual. Вывесив на один из интернетовских сайтов голосование о том, стоит ли создавать Sin2, Ritual привлекла всех своих фанатов. За три дня количество проголосовавших составило более трех тысяч человек, и это учитывая, что кроме пары-тройки новостных сайтов о проекте никто больше не писал. Думается, что теперь мы знаем ответ на вопрос, будет ли Sin2. Пока Ritual развлекалась с фанатами, Sony в поте лица трудилась для того, чтобы добыть хотя бы еще несколько тысяч PS2 для европейской премьеры приставки. Увы, надеждам европейцев не суждено было сбыться, и PS2 прибыла в весьма ограниченных количествах. Но зато буквально в подарок европейцам остальной мир буквально взорвался анонсами новых проектов на PS2. Capcom представил новый триллер-ужастик с легким юмористическим уклоном от создателей Resident Evil под названием Devil May Cry, Sony Japan показала новую версию веселого обезьяннего платформера Ape Escape, a Universal продемонстрировала первые кадры из новой игры сериала Crash Bandicoot.

ДЕКАБРЬ



Главная новость, возможно, не только месяца, но и года. Давно ожидаемая, но от этого ничуть не менее шокирующая. После долгого и унизительного падения доходов, курса акций и положения на рынке, компания 3Dfx Interactive собрала свое последнее собрание акционеров, на котором, рассказав о катастрофических результатах последнего финансового года, сообщила о решении прекратить свою деятельность, продав все свои интеллектуальные ресурсы вместе с технологиями и торговыми марками компании Nvidia, любезно предложившей за все это добро 112 миллионов долларов. Это не конец какой-то там компании, это конец эпохи. На рынке остался лишь один главный игрок, точно также как после распада Союза в мире осталась лишь одна сверхдержава. Компания ATI, которую многие прочат в серьезные конкуренты NVidia последние свои месяцы провела из рук вон плохо и тоже закончит год с убытками. Реально противостоять слаженной машине Nvidia ей будет чрезвычайно трудно. Особенно когда тылы последней прикрывает сама Microsoft.
Еще одним шокирующим известием декабря стала новость о том, президент Sega Europe и большой любитель европейского футбола Jean-Francois Cecillion покидает свою компанию, "преследуя другие интересы в области развлекательной индустрии". Cecillion стал президентом европейской Sega всего два года назад, перейдя в компанию из терпящей бедствие BMG Music. Несмотря на то, что все поставленные цели Dreamcast в Европе он выполнил, руководству Sega показалось, что цели эти были слишком маленькими, а под управлением Cecillion'а, вложившего практически весь рекламный бюджет в спонсорство различных футбольных клубов, маркетинговая хватка Sega в Европе значительно ослабла.
Крупная сделка, и опять с участием Сами Знаете Кого, конечно же, вездесущей Infogrames. На этот раз жертвой разросшегося от Атлантического до Тихого и опять до Атлантического океанов монстра стало издательство Hasbro, потерявшее независимость всего за 100 миллионов североамериканских долларов. Как известно, Hasbro пару нет назад купила Microprose, так что теперь Civilization III выйдет под лейбаком очаровательного броненосца. Скандальные сенсации конца декабря на этом не заканчиваются: Microsoft, сердитая на несоблюдение сроков разработки сначала отказалась от публикации проекта Digital Anvil Conquest: Frontier Wars, а затем вообще предложила создателю и владельцу студии Крису Робертсу (Wing Commander) продать Digital Anvil в собственность Microsoft, уступив руководящий пост человеку, присланному из MS. В результате получилось, что Робертс вместе с несколькими товарищами, продав компанию, уволился и теперь, по всей видимости, будет создавать новую игровую компанию. Тем не менее, FreeLancer ничто пока не грозит, - Microsoft заручилась обещанием Робертса продолжить следить за течением работы над проектом.
В Японии вышел в свет главный и единственный конкурент GameBoy - цветной Wonderswan Color. Компания Square, горячо поддерживающая проект, подготовила и переработала к выпуску WSC первую серию Final Fantasy, благодаря которой вся первая 300-тысячная партия карманной системы была мгновенно распродана, и это несмотря на то, что днем раньше на GameBoy вышел не менее легендарный Dragon Quest III. Самый напряженный в плане выхода новых игр месяц превратился в настоящий калейдоскоп релизов: Quake III Team Arena, Giants: Citizen Kabuto, American McGee's Alice, Bouncer, Phantasy Star Online...
Компания Sony выпустила в Японии новую модель PlayStation2, в которую вместо карточки памяти с драйверами для просмотра DVD-фильмов вкладывается пульт дистанционного управления, а сами драйверы уже записаны в ПЗУ приставки, на манер американской версии PS2. Тем временем кое-кто из руководства крупнейшего в Америке провайдера AOL (недавно слившегося с корпорацией Time Warner) дал понять, что Sony находится в стадии переговоров о партнерстве с AOL в создании сетевой службы для PS2. И переговоры эти, скорее всего, завершатся успехом.

Удивительный был год. Что будет ждать нас в следующем, предсказать невозможно. Игровая индустрия еще никогда не жила такими бешеными ритмами. И они наверняка не спадут и в наступившем году...

PREVIEW 2001

Среди сотен и, возможно, даже тысяч игровых проектов, которые увидят свет в наступившем году, немногие удостоятся чести попасть на страницы нашего журнала. Та выборка, которую мы представляем вам сегодня - это самый сок, сливки, элитная прослойка игрового мира. Мы практически на 100% уверены, что ни одна из представленных здесь игр не помеет вас разочаровать. Разнообразие, графическое великолепие и смелые эксперименты с жанрами, — вот основные характеристики хитов образца 2001 года. Что бы вы не выбрали: глобальный Black & White, красивый и стильный Bouncer, напичканный действием C&C: Renegade, веселая и беззаботная Crazy Taxi 2, технологичный Doom3, поблескивающий хромированным корпусом Gran Turismo 3, мрачный и атмосферный Max Payne, сверхреалистичный Metal Gear Solid 2 или завораживающая Shenmue, - ваша жизнь все равно изменится. Ждать одну единственную игру тяжело, две - еще сложнее, а три - вообще практически невыносимо. Но зато если этих «самых ожидаемых» десятка три-четыре, то жизнь сразу предстает в новом свете. Ведь тогда чуть ли не каждый месяц постепенно, по мере течения времени все самые любимые игры будут постепенно поселяться в вашем компьютере или игровой консоли. Самые-самые...



Сергей Овчинников

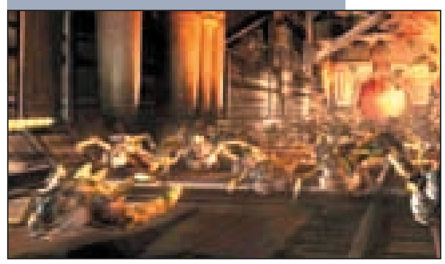
NINTENDO GAME CUBE

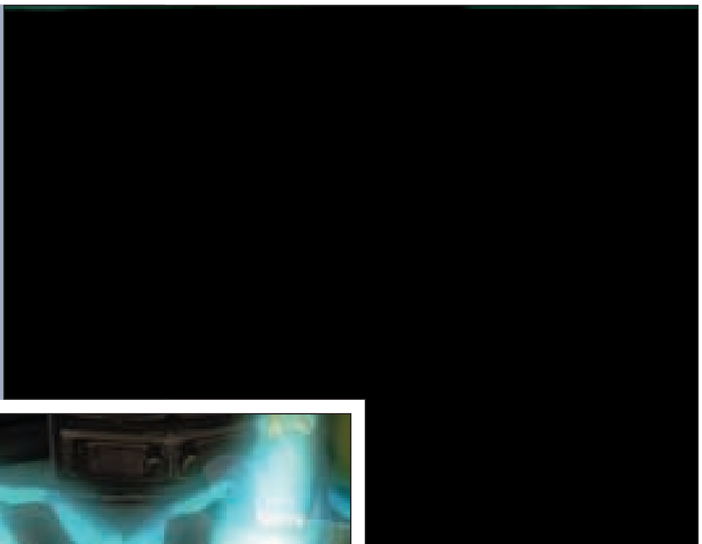
Седьмого июля 2001 года компания Nintendo планирует запустить в Японии сразу два своих новых полнометражных мультфильма по мотивам Pokemon. Многие аналитики сходятся во мнении, что именно этот день, помимо всего прочего, выбран компанией для того, чтобы запустить на японском рынке ее новую игровую приставку - GameCube. Оказавшись в достаточно странной ситуации «стартующего между двух огней» (Sony и Microsoft), Nintendo попросту не может на сей раз позволить себе совершить хотя бы малейшую ошибку. Недальновидность политики на сегодняшнем игровом рынке приводит прямиком к крупным финансовым потерям. И несмотря на то, что Nintendo по-прежнему остается одной из самых финансово здоровых компаний на всем японском рынке, риск потери бизнеса в секторе домашних игровых консолей заставил традиционалистскую и неповоротливую компанию начать серьезную перестройку, которая позволила бы выйти этим летом на рынок с самой мощной приставкой, лучшим маркетингом и потрясающими играми. И если первый и третий пункты уже практически обеспечены, то для достижения целей по второму «непроницаемым» ребятам из Nintendo придется как следует потрудиться. Что же касается рынка портативных игровых систем, на котором по-прежнему царствует проданный почти 120-миллионным тиражом GameBoy, то на нем Nintendo чувствует себя куда более уверенно. Выходящий в конце марта в Японии и летом по всему миру GameBoy Advance будет производиться в количестве 24 миллионов экземпляров в год - именно такой заказ был размещен на производство центрального компонента GBA, активноматричного цветного дисплея компании Sharp. 21 марта первый миллион японских покупателей сметет с прилавков как сам GBA, так и некоторые из десяти обещанных launch title'ов, среди которых будет как легендарный Mario Kart Advance, так и некоторые другие игры. По объемам поддержки разработчиков GBA с легкостью сравнится с PlayStation2. По перспективам продаж - с легкостью обходит творение Sony. Но если GBA, несомненно, является главной «дойной коровой» для Nintendo на ближайшие годы, то GameCube, напротив, скорее представляется компании «платформой для поддержания репутации». Nintendo привыкла быть лучшим в мире разработчиком игр. Игр, а не игровых приставок. Для удовлетворения амбиций подразделения EAD во главе с постаревшим, но по-прежнему гениальным Shigeru Miyamoto Nintendo попросту придется присутствовать на рынке приставок, даже если это занятие не покажется особенно прибыльным. Впрочем, настолько далеко проблемы еще не зашли, и, чтобы это проверить, попробуйте весной проверить, насколько быстро новый Super Mario окажется на вершине хит-парада самых ожидаемых игр Японии после своего анонса.



Американский рынок готов принять GameCube уже сейчас. Американцы показали себя самыми стойкими фанатами продукции Nintendo и не только «по-черному» подсели на Pokemon, но и регулярно покупали все свежие хиты на почти совсем уже устаревшей N64, приводя аналитиков в совершеннейший столбняк, когда им приходилось по итогам месяца, квартала или года выводить долю Nintendo на игровом рынке: 35%, 40%, 52%... Для того чтобы противостоять маркетинговой буре, которую, несомненно, устроит в Америке Microsoft, Nintendo достаточно лишь показать на E3 новый Super Mario наряду с десятью-пятнадцатью другими проектами на любой стадии готовности и лукаво заверить общественность в том, что на этот раз классные игры будут появляться для новой приставки несколько чаще, чем раз в полгода. X-Box, по всей видимости, не успеет стартовать раньше GameCube или по крайней мере, будет запущен с ним одновременно. Это приведет нас к ситуации образца 1995 года, когда PlayStation и Saturn стартовали день в день. Не думаю, что подобный расклад будет выгоден для какой-либо из сторон, - ведь в этом случае противопоставления сил не избежать. И, в конце концов, зачем делить пополам покупателей, когда можно их очаровать и

GameCube был официально представлен в конце августа на выставке Nintendo SpaceWorld. До этого проект был известен под кодовым названием Dolphin. На одном из этапов разработки также всерьез рассматривалось название StarCube.

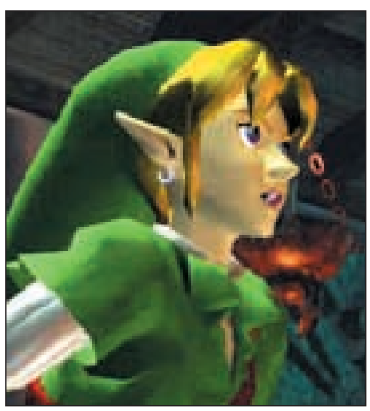








Без сомнения, новый Super Mario станет центральным событием премьеры GameCube. Увидеть же игру нам удастся только на E3.







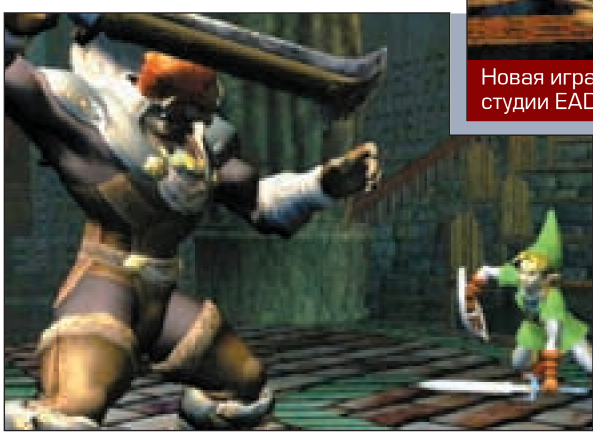




завлечь дважды с перерывом в один-два месяца? Nintendo традиционно сильна в четвертом квартале - именно под Рождество компания делает почти 50% от своего годового оборота. Нет сомнений в том, что GameCube, как в 1996 году и Nintendo 64, превратится в самый горячий подарочный материал в Америке. В 1996 году Nintendo, поигрывая с покупателями в давно всем известную игру «приставок мало, скоро кончатся», разогрела народ до такой степени, что подготовленные 350 тысяч консолей (которых, как планировалось, хватит даже в условиях абсолютной покупательской истерии) разлетелись за три сентябрьских дня, превратив консоль к Рождеству в невероятно дефицитный товар, - при всей подготовленности Nintendo of America так и не удалось до следующего года справиться со спросом на приставку. Сегодня Nintendo имеет в своем распоряжении все те же преимущества: абсолютную готовность «железа», которое уже запущено в производство и постепенно начинает накапливаться на складах компании по всему миру (не секрет, что упакованные N64 пролежали на складе в Сиэттле почти шесть месяцев в ожидании, когда же Miyamoto закончит Super Mario 64). Думается, что при наличии столь серьезных конкурентов, как PS2 и X-Box, а также более дешевого Dreamcast, который будет стоить к концу этого года не больше 100 долларов, Nintendo уже не сможет себе позволить недопоставки GameCube. В то же время у Microsoft, продолжающей настойчиво утверждать о том, что ее X-Box будет выпущен осенью 2001 года, практически ничего еще не готово. Чип NV20 будет запущен в производство лишь в январе, в то время как Nvidia еще предстоит внести в него ряд изменений. Intel, поставляющая для X-Box центральный процессор, сама постоянно сталкивается с производственными трудностями - иными словами, производство приставки сможет быть налажено в лучшем случае к весне. А учитывая грандиозные планы Microsoft о запуске X-Box одновременно по всему миру, к концу осени необходимо будет произвести по меньшей мере три-четыре миллиона консолей - с такими объемами ни Intel, ни Nvidia, скорее всего, не справятся.



Новая игра из сериала Zelda также находится в разработке на студии EAD. Вот только какой она будет, не знает пока никто.



На японском и европейском рынках позиции Nintendo несколько слабее, чем в Америке, но везде этому свои причины. Японцы не приняли N64, в основном, по причине полного игнорирования консоли именитыми производителями RPG и файтингов, двух самых популярных в стране жанров. Как ни печально, сама Nintendo никогда не была особенно сильна ни в одном из этих жанров и, лишившись поддержки Square, Enix и Namco, оказалась изолирована в достаточно ограниченной нише. Лишь в 1998 году, спустя два с половиной года после запуска приставки, ситуация начала выправляться к лучшему. Колоссальный успех Legend of Zelda: Ocarina of Time, разошедшейся полуторамиллионным тиражом на шесть миллионов проданных в Японии приставок, восстановил интерес японцев к почти уже мертвой на Родине консоли. Последовавшие за этим с регулярностью хорошо выверенного механизма хиты, такие как Smash Bros, Pokemon Stadium, Mario Party, Kirby 64, Mario Tennis, Zelda: Majora's Mask, практически полностью восстановили репутацию системы - фактически за последний год в списке игр, проданных более чем миллионным тиражом в Японии, по меньшей мере половина принадлежит Nintendo. Перед июльской премьерой GameCube Nintendo наверняка устроит очередную выставку Spaceworld, где покажет систему с готовыми играми 150-200 тысячам фанатов видеоигр, - в сочетании с мощной рекламой и анонсами новых игр популярных сериалов этого будет вполне достаточно, чтобы переломить ситуацию. Sony, по всей видимости, противопоставит выходу GameCube появление долгожданной Final Fantasy X. Так что у Square будет очередной шанс сыграть против своего старого партнера.

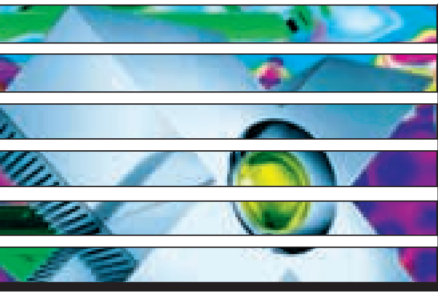


В Европе дела обстоят несколько хуже. Торговая марка Nintendo здесь потеряла серьезную актуальность еще во времена SuperNES - с начала девяностых здесь правила Sega со своим MegaDrive. Маркетинговая мощь компании Sony, первой из игровых компаний воспринявшей Европу в качестве мало-мальски серьезного рынке, привела к почти полному доминированию PlayStation над всеми конкурентами. Сегодня Sony принадлежит минимум 80% европейского консольного рынка, и, увы, серьезных перемен на этом фронте пока не ожидается. Впрочем, и здесь кое-какие шаги все-таки предприняты. Nintendo буквально на днях избавилась от надоевшего ей дистрибьютора THE Games, до недавних пор заправлявшего делами компании в Англии. Теперь, как и в Германии, продажами и маркетингом будет заниматься сама Nintendo, что сделает дела компании чуть более прозрачными, а присутствие - более зримым. Не исключено, впрочем, что европейским рынком Nintendo вновь пожертвует ради большего успеха в Японии и Америке. Но поскольку для российского игрового рынка традиционно более важен успех той или иной консоли именно в Америке, европейские проблемы не должны нас особенно сильно волновать.



XBOX

Сергей Овчинников

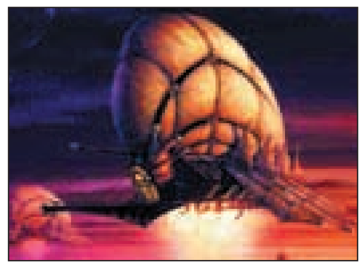


Еще в далеком 1995 году корпорация Microsoft совершила свою первую попытку проникновения на игровой рынок. Вместе с амбициозной и прорывной по всем статьям операционной системой Windows'95 (о реальной амбициозности и прорывности которой мир тогда еще практически не догадывался) была выпущена игра под названием Fury3, трехмерная леталка/стрелялка, разработанная компанией Terminal Reality. После Mineswepper и пасьянса этот проект можно считать первым серьезным шагом софтверного монстра на пути к X-Box. Страшные сказки о том, что на игровой рынок приходит Microsoft всегда были в моде в нашей индустрии.

Чуть ли не каждый год появлялись все новые и новые слухи о вынашиваемых в стенах гигантской корпорации планах завоевания сердец геймеров и полного передела отрасли, приносящей почти 10 миллиардов долларов дохода ежегодно. Впрочем, если взглянуть на финансовые показатели Microsoft, которая каждый год зарабатывает в среднем 30-35 миллиардов долларов, то можно с легкостью понять, что вовсе не высокие показатели прибыльности влекут корпорацию в игровой сектор. Интерактивные развлечения для Microsoft - это, скорее, способ «войти в контакт» с потребите-лем, заставить его проникнуться ценностями, исповедуемыми Microsoft. Ну и, конечно, это шанс застолбить себе место на весьма перспективном рынке развлечений XXI века. Ближайшие годы покажут дорогу к абсолютной интеграции информационных сетей и носителей, и на сегодняшний момент будущему победителю (который получит уже не жалкие 10 миллиардов, а весь будущий информационно-развлекательный сектор рынка, - речь идет о сотнях миллиардов) необходимо застолбить себе место в каждом сегменте этого формирующегося рынка. Microsoft уже имеет в своем распоряжении компьютерное программное обеспечение, контролирующее доступ пользователей в Интернет, информационные сети, в том числе и телевизионные (телекомпания NBC), массу информационных источников (не случайно Билл Гейтс с огромной охотой раскупает права на распространение цифровых вариантов всевозможных произведений искусств). Microsoft почти пробилась на музыкальный рынок, стараясь всеми силами задавить расцветший бурным пиратским цветом формат MP3 при помощи своего более технологически совершенного Windows Media Audio (WMA). Осталось лишь купить какую-нибудь крупную киностудию и... завоевать рынок интерактивных развлечений.

Microsoft уже имеет в своем распоряжении компьютерное программное обеспечение, контролирующее доступ пользователей в Интернет, информационные сети, в том числе и телевизионные (NBC), массу информационных источников (не случайно Билл Гейтс с огромной охотой раскупает права на распространение цифровых вариантов всевозможных произведений искусств).





Роль X-Box в этих планах чрезвычайно важна, ведь, по сути, именно игровую приставку, а не компьютер Microsoft выбирает в качестве преемника всего того будущего интерактивного контента, который польется на нас после слияния всех компонентов развлекательной индустрии. По всей видимости, причина здесь в том, что помимо, скажем, «интеллектуального наполнения», компания считает необходимым контролировать и аппаратуру, на которой все это будет проигрываться. Microsoft справедливо полагает, что ей удастся сделать компьютер в десятки раз проще и дешевле в случае, если его производство будет сосредоточено в одних руках. Попытки внедрения в массовое сознание мысли о полезности web-приставок потерпели неудачу, и вполне логичным оказался шаг в сторону игрового сообщества, ночами просиживающего у телевизора с джойпадом в руках. Именно поэтому Microsoft считает X-Box настолько важным. Поэтому корпорация готова сидеть на игровом рынке даже в том случае, если он работает ей в убыток. Главное сейчас - возможность завоевать нишу. И самая основная проблема заключается в том, что рынок этот заполнен, причем заполнен игроками, преследующими в массе своей абсолютно иные интересы. Ни у Sega, ни у Nintendo и даже Sony нет нас- только далеко идущих планов относительно игрового рынка. Но зато все три компании грызутся за свои доли того самого 10-миллиардного пирога, который на самом деле Microsoft почти не интересует. А еще удивительнее то, что именно на этом рынке деньги и влияние - это еще далеко не все компоненты успеха. 10 марта 2000 года на конференции Game Developers Conference президент Microsoft Билл Гейтс официально объявил о вступлении корпорации на игровой рынок, анонсировав выход в 2001 году новой игровой системы под кодовым названием X-Box. С тех пор ни одна игровая выставка или конференция уже не обходятся без зримого или незримого присутствия Microsoft. На весенней Tokyo Game Show всех посетителей приветствуют гигантские плакаты с изображением логотипа будущей приставки. На E3'2000 Microsoft по-







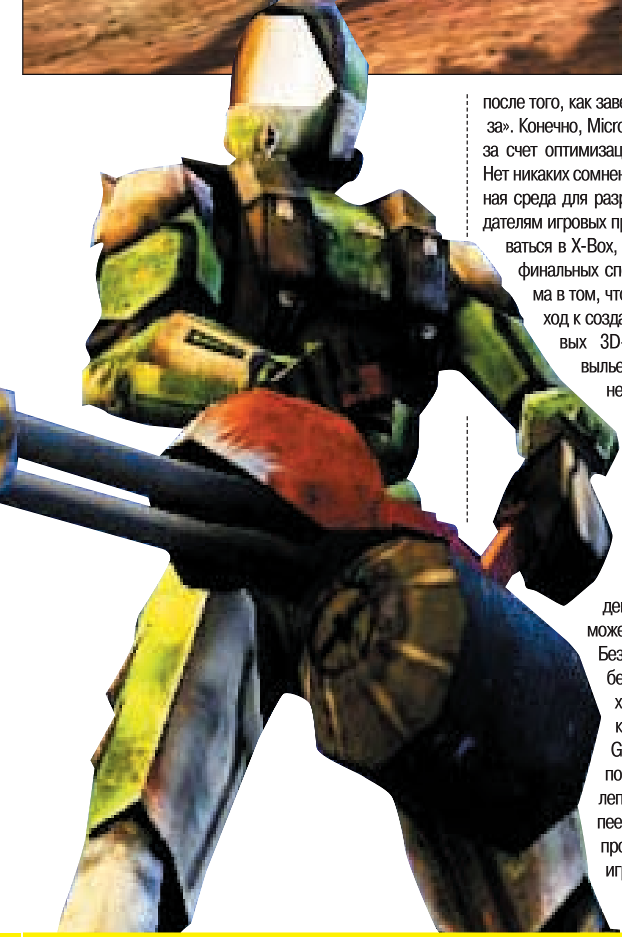
казывает технологические демки будущей приставки, записанные на видео, и эти ничего фактически не значащие кадры привлекают толпы зевак и журналистов. Осенью на ECTS компания представляет невероятно внушительный список разработчиков, решивших присоединиться к проекту и поддержать его своими играми. Весь год индустрию будоражат слухи о возможных дорогостоящих покупках - в качестве кандидатов в разное время выступают Sega, Square, Namco, Midway и многие другие компании. Между тем реально в игровое подразделение Microsoft вливаются команды Relic, Bungie Software и Digital Anvil. Поддержку планам Microsoft практически без колебаний высказывают такие издательства, как Electronic Arts, Konami, Namco, Midway, Acclaim, Take 2, Koei и многие другие. Между тем, только список партнеров Microsoft, игры которых корпорация намерена издавать самостоятельно, насчитывает более двадцати компаний, включая таких монстров, как Lionhead Питера Молине, Totally Games Ларри Холланда и Big Huge Games Брайана Рейнольдса.



X-Box может и не появиться на свет в 2001 году. Подобные утверждения в сегодняшней игровой прессе считаются чуть ли не еретическими. В то время как поклонники PC-игр почти с мазохистским наслаждением наблюдают за массовым исходом знаменитых разработчиков на игровые приставки (прежде всего на X-Box, разумеется), остальная часть игровой общественности настороженно следит за шагами будущих Microsoft'овских конкурентов. Реальность же такова, что настолько крупный и серьезный запуск игровой консоли практически невозможно успешно произвести, не имея в запасе хотя бы года







после того, как завершена разработка «железа». Конечно, Microsoft попытается «выехать» за счет оптимизации машины под Direct X. Нет никаких сомнений в том, что дружественная среда для разработки игр поможет создателям игровых проектов лучше ориентироваться в X-Box, даже не имея сведений о финальных спецификациях. Но проблема в том, что подобный PC'шный подход к созданию игр (а главное, игровых 3D-движков) в результате выльется в незавершенность и неполноценность графического оформления будущих игр. Учитывая тот факт, что при этом Microsoft не намерена полагаться на политику «одного хита», широко практикуемую Sega и Nintendo, преждевременный запуск X-Box может вылиться в катастрофу. Без доминирующего проекта, без графического превосходства над платформами конкурентов (игры на GameCube будут выглядеть по меньшей мере великолепно, да и PS2 к осени успеет развернуться по полной программе), без «звездных» игровых персонажей X-Box может превратиться в наследника PC - вариант для Microsoft абсолютно неприемлемый, ведь по крайней мере на первом этапе компания планирует максимально дистанцировать проект от PC-рынка. Ставки слишком высоки для того, чтобы позволить мелочам разрушать весьма прочную конструкцию, - именно поэтому выпуск X-Box может быть несколько отложен. Так ли все окажется на самом деле - об этом мы сможем более-менее определенно сказать уже на E3'2001.

500 миллионов долларов - это рекламный бюджет для запуска X-Box. В то время как Sony планировала потратить аналогичную сумму на рекламу PlayStation2 за весь первый год жизни платформы, а Sega в свое время ограничилась тоже тогда рекордными 300, Microsoft собирается попросту утопить конкуренцию в потоке рекламы. Последние анонсы и события (в том числе презентация нового логотипа платформы и официальное подтверждение ее названия) показали, что маркетинговая мощь Microsoft прекрасно работает на новом поприще. X-Box уже выглядит более стильным и современным, чем PS2, GameCube и Dreamcast вместе взятые. Значительная часть представленной суммы пойдет на работу с розничными торговцами, от которых Microsoft требует провести самую крупную в их истории программу по предварительным заказам на приставку. На выставке E3'2001, которая пройдет с 17 по 19 мая в Лос-Анджелесе, стенд Microsoft будет самым крупным в истории E3, а ближайшие конкуренты в лице Sony и Nintendo будут довольствоваться стендами вдвое меньшими площадей Microsoft. Четыре компании (Microsoft, Sony, Nintendo и Sega) займут на этот раз весь южный павильон LA Convention Center - все это для того, чтобы сражение между платформами, наконец-то, вступило в активную стадию. Велики шансы, что победитель битвы под теплым калифорнийским солнцем в дальнейшем получит большую фору.



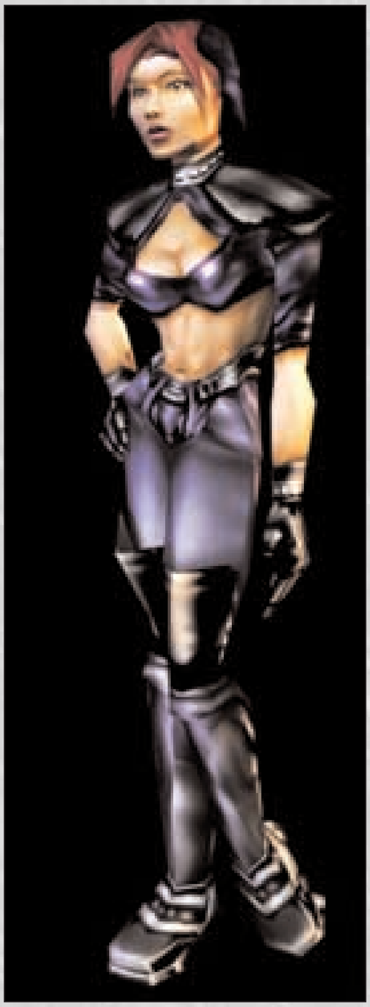
Обещанного ждут очень долго. Порой гораздо больше, нежели три года, полагающиеся де-факто. Разумеется, отчаянно приятно получить шедевр, проведя несколько лет в томительном ожидании, – однако существует риск и разжиться чем-то совершенно блеклым, а то и вовсе неудобоваримым. В общем, любой долгострой – и уж тем более игровой долгострой – это кот в мешке. Тот еще кот.

К числу наиболее размазанных во времени проектов относится набивший оскомину ролевик **Anachronox** – детище хорошо известной команды Ion Storm. Очень двойственный проект. С одной стороны – множество совершенно уникальных, оригинальных и ярких черт, с другой – энное количество лет разработки. Уж не знаю, вспомнят ли сами разработчики, когда вся эта кутерьма начиналась... И тем не менее, давайте в преддверье замечательного праздника и наступления нового тысячелетия будем смотреть в будущее с оптимизмом. В качестве опоры выберем постулат, что в новом году игра таки выйдет. Ну не может же у нее начисто отсутствовать совесть?

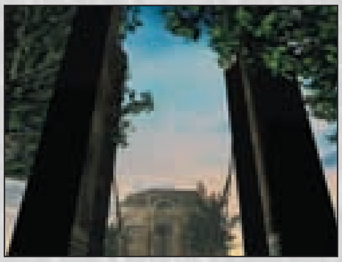
Anachronox – полностью самостоятельный мир, расположенный за много световых лет от Земли на одной из затерянных планет. Планета представляет собой скопище порталов в неведомых уголках галактики, а также является настоящим кладбищем артефактов древней расы. Главный герой – частный детектив по кличке Слай, здоровенный детина с верной спутницей Фатимой. Последняя является цифровой матрицей с мозга «настоящей» Фатимы, бывшей напарницы Слая. Именно она занимается сбором и хранением всей информации, анализом некоторых данных, а попутно является и игровым интерфейсом.











ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D RPG
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Ion Storm
Интернет: http://www.anachronox.com
Дата выхода: I квартал 2001 года



Только цифры и факты: более полутора сотен локаций, без малого две сотни монстров, почти полтысячи неигровых персонажей, семь игровых NPC, фазовая система боя, заранее определенные места сражений, система создания оружия из различных модулей (включая артефакты), дополнительные мини-игры на манер Final Fantasy, редактор для разработки собственных игр... И это лишь верхняя часть айсберга!

Краткое резюме. **Anachronox** – шикарная игра, которая, однако, устаревает с каждой минутой. Увы, печальная практика не раз доказывала, что игра, находящаяся под крылышком разработчиков более трех-четырех лет, рождается мертвенькой. Поэтому давайте скрестим пальцы и, постучав по дереву, скажем, что это не так. Нет – так.


Подарочек
«Меня зовут Подарочек. Ты не похож на меня, зато немного похож на человека...» Подарочек – забавный и обаятельный романтик – попадает в виртуальный мир пародий, загадок и приключений, чтобы спасти прекрасную принцессу Лолиту Глобо. Путь его странствий пролегает через Звездные Бойни, Титоник и другие невероятные и смешные миры. Вечно расслабленный и вечно оранжевый Подарочек столкнется с монстрами Света и Тьмы – сразится с самыми злобными и воинственными, а непобедимых обойдет стороной. Веселые и нелепые персонажи, отличная графика и уникальный 3D-движок обеспечат широкую улыбку и хорошее настроение.
остроумный мультик с оригинальными персонажами
куча интересных головоломок
игра для любителей пародий и доброго юмора
превосходная трехмерная графика
сверхдинамичное аркадное приключение
cryo
wanadoo
France Telecom Group
www.nival.com
Попробуйте определить, в какую игру будут играть с вами Боги... и выиграйте у Богов!
Выиграй поездку в Италию! Нивал и 1С предлагают вам уникальный шанс увидеть Помпеи и другие города Италии своими глазами! Подробная информация на www.nival.com
Мрачные тайны Хрономантии, интриги, action и приключения в загадочном, полном парадоксов Мире Песка.
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 288-1065 www.1c.ru admin1c@1c.ru

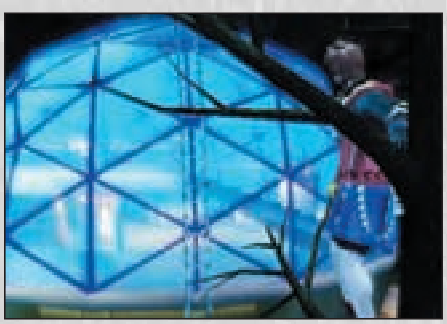
BLACK&WHITE

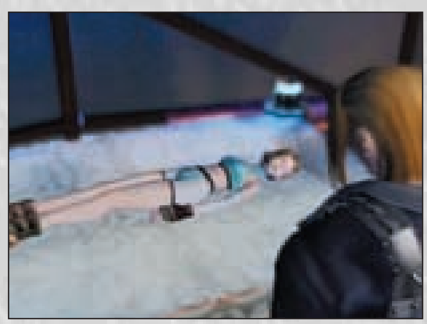


BOUNCER









BLACK & WHITE



Максим Заяц

Будущее (очередное, несомненное, вероятное) гениальное творение Питера Молине должно порадовать нас своим появлением весной этого года. Нет, честно... Разработка даже самой гениальной игры не может продолжаться вечно, да и, к тому же, весна – самое подходящее время для появления на игровом рынке симулятора бога. Представляете себе такую картину – кругом бурлит очнувшаяся от зимней спячки жизнь, ломается лед на реках и набухают на деревьях почки – и мы берем в свои руки бразды правления этого удивительно прекрасного и вечно молодого мира.

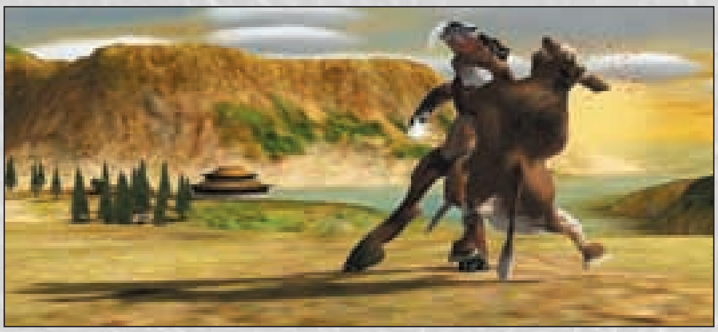
Нам предстоит стать богом. Нет, конечно же, не самым главным... кандидат на роль Творца может быть только один, и место это никогда не будет вакантным. Мы будем самым что ни на есть заурядным высшим существом, наделенным вполне значительной силой и властью, но все равно зависящим от своих почитателей – жителей Земли далеких лет, обитателей сказочного мира Эдем... Не стоит даже и говорить о том, что завоевать их любовь и уважение будет весьма нелегко. Казалось бы, что может быть проще – метнул парочку молний и громовым голосом объявил себя Великим и Всемогущим со всеми вытекающими отсюда полномочиями? Но подобные фокусы проходят далеко не всегда. Иной раз придется долго наблюдать за жизнью выбранного племени, отбирать кандидата на роль пророка, заботиться о людях, кормить и защищать их, получая взамен долгожданных почитателей – а значит и новые способности, новые знания, новую магию. А можно ничего этого и не делать...

Название **Black & White** как нельзя лучше отражает саму сущность игры. В ней нет четко определенной сюжетной линии, правил или стратегии. Белое и черное, добро и зло, правда и ложь – вечная борьба и единство противоположностей нашли здесь свое отражение. Новоявленному богу позволяется делать все что он пожелает... и не обижаться, если что-то пойдет не так. Типичный пример: старая женщина бросается в ноги Всемогущему Владыке и молит его и снисхождении – сынок, дескать, ушел в лес и не вернулся, так нельзя ли отыскать, а? Можно, конечно, и отыскать – невелик труд. Именно так должны поступать добрые и справедливые боги. Но есть ведь еще и злые... Так что женщину вполне можно примерно наказать за дерзость, затем поджечь лес вместе с заблудившимся недорослем и перебить все племя – просто так, чтобы другим неповадно было. Глядишь, бояться начнут. И уважать...



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: симулятор бога
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Lionhead Studios Интернет: http://www.lionhead.com/
Дата выхода: весна 2001





По количеству технических и идейных наворотов игра далеко превосходит все что способен представить себе нормальный среднестатистический человек. Но, в конце концов, Питер Молине к нормальным человекам не относится. Он – гений, а значит, и мир у него получается вполне живой, самостоятельный и ни на что не похожий. Гениальное творение гениального автора... Осталось только дождаться и по достоинству оценить его.

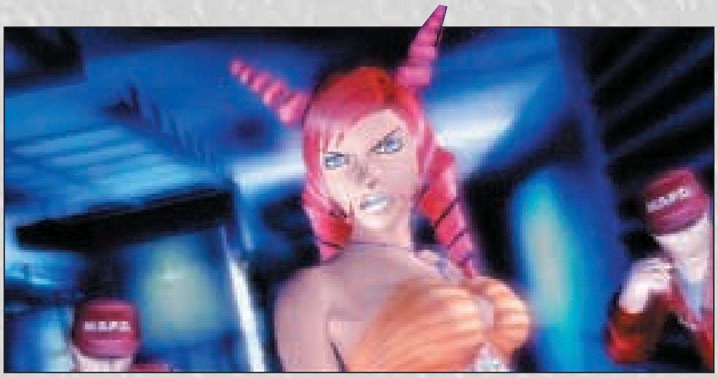
BOUNCER

Сергей Овчинников

Нечасто в современном игровом мире случается так, чтобы весьма известный и ожидаемый проект настолько удачно умудрялся увиливать от публичной своей демонстрации до самого момента его появления на полках магазинов. **The Bouncer** – именно такой проект. Анонсированный практически одновременно с PlayStation2 легендарным издательством Square, он ни разу не появлялся в играбельном виде ни на одной из выставок или презентаций, в то время как и обещанный графический облик игры, и ее игровой процесс (о котором опять-таки мы знаем лишь со слов разработчиков) сделали **Bouncer** одной из самых ожидаемых игр во всем мире.

ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: Action/ Adventure
Издатель: Square Разработчик: Dream Factory Онлайн: www.playonline.com
Дата выхода: зима 2001





Разработкой **Bouncer** занимается команда Dream Factory, ответственная за



создание таких неординарных проектов, как Tobal #1 и #2, а также Ehrgeiz. Как и предшественники, **Bouncer** весьма близок к жанру классического файтинга, но с кое-какими особенностями. Прежде всего, в данном случае вместо поединков один на один в игре симулируются уличные потасовки с участием десятков противников одновременно. Помимо этого в Bouncer наличествует и вполне традиционная для Square'вских RPG история. Четверка уличных бандитов и драчунов объединяет усилия в борьбе с крупной корпорацией, которая подмела под себя весь город и готовится совершить что-то ужасное. По настрою дизайна Bouncer ближе всего к Final Fantasy VII, но персонажи, разумеется, сделаны куда более реалистично. За визуальный дизайн игры отвечает Tetsuya Nomura, создавший персонажей в FF7 и FF8, так что местами герои просто-таки неотличимы от своих аналогов из восьмой Final Fantasy. Собственно игра состоит из заранее определенных сражений, перемежающихся с видеороликами и сюжетными вставками, сделанными на движке. Те поражающие воображение скриншоты, которые Square показывала раньше, оказались снятыми из видеороликов, которые сделаны точно так же, как и в Final Fantasy. Real-time композиции выглядят попроще, но зато в них у разработчиков появилась возможность менять угол камеры и даже немножечко варьировать сюжетную линию. Играть в Bouncer можно за любого из четырех представленных персонажей, причем в ряде моментов игры вы сможете переключаться между основными героями. Таким образом, созданы четыре тесно переплетенных друг с другом сюжетные линии, каждая описывает те же самые события, но несколько с иного ракурса. Таким образом, полностью раскрыть все детали сюжета вам удастся, лишь пройдя игру четыре раза. Впрочем, это, скорее всего, будет нетрудно, ведь вся игра пробегается всего за несколько часов.



Bouncer на момент выхода в свет этого номера уже появится на прилавках японских игровых магазинов, а спустя пару месяцев появится и в Америке с Европой, благо локализовывать игру не придется – она с самого начала сделана на английском с японскими субтитрами.

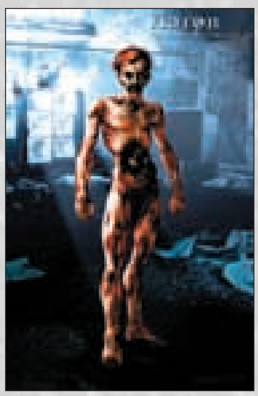


CLIVE BARKER'S UNDYING

Максим Заяц

Ужастики всех сортов и размеров почему-то ассоциируются у нас с именем Стивена Кинга, и это совсем несправедливо по отношению к другим авторам. Кинг не одинок в своем желании напугать все прогрессивное человечество – в этом нелегком деле ему помогают многочисленные коллеги по цеху. Клив Баркер, например. Благодаря практически полному отсутствию качественных переводов, его имя далеко не так хорошо известно в России, а между тем именно Баркера спилберговская студия DreamWorks Interactive пригласила в качестве сценариста для работы над проектом с бесконечно оригинальным названием Undying. И вот что он напридумывал...

Не стареют душой ветераны... Когда к герою Первой Мировой войны Маркусу Вольфраму заявился старый приятель Джереми и попросил помочь в одном довольно щекотливом семейном деле, тот немедленно согласился. Вместе они отправились в Ирландию, где в родном особняке Джереми с некоторых пор стали твориться довольно жуткие вещи. Начать с того, что вся его семья, погибшая при странных обстоятельствах, отнюдь не торопится покидать мир живых и, наоборот, всячески пытается подчеркнуть свое в нем присутствие. Бывшие родные братья Джереми устроили настоящую охоту за своим оставшимся в живых родственником, который крайне необходим им для проведения какого-то колдовского обряда. И тут на пути разгулявшейся нечисти появляется Маркус Вольфрам с верным дробовиком наперевес, и начинается леденящее кровь действо, порожденное фантазией Клива Баркера и программистов DreamWorks Interactive.

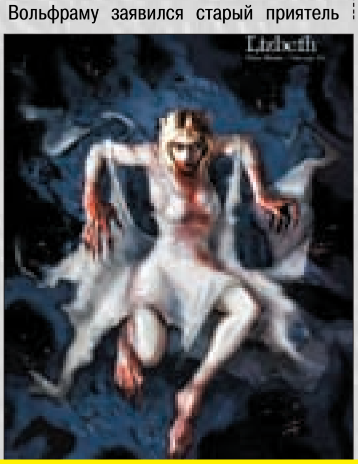


Маркус отнюдь не страдает консерватизмом. Помимо разнообразного оружия (которого в игре будет предостаточно), для борьбы с расплодившейся на территории особняка нежитью он будет использовать разнообразные магические заклинания – всего около пятнадцати штук, по пять апгрейдов на каждое. Арсенал впечатляет, тем более что, помимо заурядной атакующей и защитной магии, в игре будут присутствовать такие экзотические заклинания, как «Волшебный взгляд», который поможет главному герою вовремя распознать любую коварную ловушку. Представьте себе такую картину: комната, заботливо выложенная абсолютно трухлявыми досками пола, под которым нас ждет не дождется толпа озверевших скелетов. Избежать знакомства с ними довольно просто: включив магическое зрение, мы сразу замечаем следы на полу, отмечающие найденный неким счастливчиком безопасный путь.





Разработчики вполне разумно решили не заморачиваться изготовлением собственного движка и взяли за основу слегка переработанный engine от Unreal Tournament. При полной поддержке программистов Epic им удалось серьезно улучшить систему спецэффектов, благодаря которым игра приобрела атмосферность не хуже чем в Thief. Скрипучие доски пола, легкое эхо раздается под сводами старинного особняка, тихо колышутся портьеры – и внезапно это безмолвие нарушает пронзительный крик появившегося из ниоткуда призрака. Игрока на полметра относит от компьютера, после чего он пьет валидол и боится по вечерам заходить в темную комнату. В законопослушной Америке игра получает индекс «M», который означает, что этот продукт предназначен исключительно для взрослой аудитории. Пожалуй, лучшей рекламы для детей всех остальных стран просто нельзя было придумать. :)



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action Издатель: Electronic Arts Разработчик: DreamWorks Interactive
Интернет: http://www.dreamworksgames.com/
Дата выхода: февраль 2001



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
«ИГРУШКИ».
infinite loop
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ.
www.infinite-loop.ru
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
snowball.ru
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
1C/snowball.ru
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
ОГНЁМ И МЕЧОМ
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru
«ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ», декабрь 2000
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ», ноябрь 2000
«МОРСКИЕ ТИТАНЫ», сентябрь 2000
«ОГНЕМ И МЕЧОМ», классика жанра
snowball.ru
лучшие игры по-русски
www.snowball.ru/fallen
www.snowball.ru/pilgrims
www.snowball.ru/MT
www.snowball.ru/OM
www.snowball.ru/russian

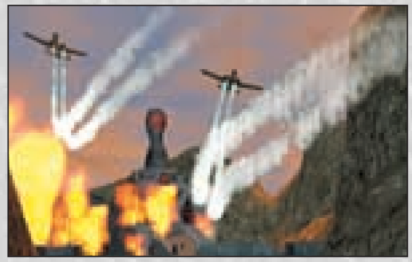
COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Максим Заяц

Небрежным щелчком мыши отправляя в бой очередную сотню солдат, задумывались ли вы когда-нибудь над тем, каково это – быть одним из них? Скоро такая возможность должна представиться... Сверхпопулярный стратегический сериал **Command & Conquer** рано или поздно должен был выйти за рамки своего жанра – и кому же делать первую попытку, как не отцам-основателям из Westwood Studios? Пусть даже опыт создания игр жанра action у них невелик, не беда – они с лихвой компенсируют его знанием игровой вселенной.

Итак, старый добрый Command & Conquer, шестая миссия за GDI и одинокий коммандос, отправленный на борьбу с Братством Нод. Помните? Ну, разумеется, разве такое можно забыть. Смелый был парень: взрывал все подряд, снайперскими выстрелами безжалостно косил толпы врагов – и побеждал в итоге. Теперь представьте себе эту же самую миссию в полноценном 3D. Вид от третьего лица, камера болтается за спиной у главного героя, который взрывает и отстреливает уже полностью трехмерные здания и врагов. Представили? Приблизительно так и выглядит **Command & Conquer: Renegade**. Ну, разумеется, нельзя было просто растянуть одну миссию до размеров целой игры. Будет много новых заданий, в ходе которых одному из лучших бойцов армии GDI Николасу Паркеру предстоит спасать злодейски похищенного доктора Игнасио Мебиуса и сражаться с войсками Братства – начиная от безымянных членов этой организации и заканчивая такими известными личностями, как начальник службы внешней разведки Нод генерал Рейвшоу, наемный убийца Мендоз и, конечно же, сам Кейн. К сожалению, лично подстрелить лидера Братства Нод нам не удастся – в этой игре он будет осуществлять лишь общее тактическое руководство. Зато у Ника значительно расширится арсенал – нам обещают снайперскую винтовку, дробовик, M16 с подствольником, пулемет Гатлинга, гранатомет и целых три типа взрывчатки, – а также появится возможность плодотворно использовать большинство игровых объектов. Типичный пример: стоит возле здания небольшой армейский джип. Мы запросто можем забраться в него и ДОЕХАТЬ до места назначения – если, конечно, позволят обстоятельства. Помимо использования вражеской техники нам будет позволено заходить в различные здания. Эх, до чего же хочется заглянуть внутрь Руки Нода... По слухам, можно будет даже погонять на танке, расстреливая и наматывая на гусеницы все окружающие детали ландшафта. Но это скорее исключение, чем правило – миссии, которые диверсант выполняет в тылу врага, требуют особой осторожности и скрытности.











ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Entertainment Онлайн: http://westwood.com/ Дата выхода: весна 2001

Повышенная интерактивность большинства игровых объектов не могла не сказаться на графике – во всяком случае, представленные на последних выставках альфа- и бета-версии игры выглядели далеко не так идеально, как заранее подготовленные разработчиками скриншоты. Но нас неоднократно предупреждали о том, что «все будет приведено в полное соответствие» и игра придется по душе не только старым фанатам сериала, но и тем, кто впервые услышал о вселенной **C&C**. При этом разработчики смотрели такими честными глазами, что им поневоле приходилось верить. Наверное потому, что верить очень хотелось....

CRAZY TAXI 2

Сергей Овчинников

Помимо графики, игрового процесса, саундтрека и прочих невероятно важных для успеха игрового проекта вещей, настоящему суперхиту необходим еще и драйв. То, из-за чего ни один игрок не сможет оторваться от экрана в течение многих часов, пытаясь (неизвестно зачем) поставить новый рекорд, а потом еще и еще. И еще. Если для «домашних» игрушек такой фактор хоть и важен, но все-таки не является основным, то для игр, выпускаемых для игровых автоматов он важнее всех остальных. Именно благодаря огромному опыту в аркадах игры компании Sega всегда получаются настолько яркими и запоминающимися. Ярчайший пример такого подхода к делу – Hitmaker'овская Crazy Taxi. Ослепительная, бьющая яркими красками и мгновенно проникающая в самые глубины подсознания игра заслуженно пользовалась успехом в залах игровых автоматов, а после этого, зимой минувшего года, превратилась в одну из самых хитовых игр на Dreamcast. И заметьте, все это без единого намека на глубину игрового процесса. Crazy Taxi затягивает не разнообразием миссий или обилием территорий и уж, конечно, не сюжетной линией. Просто ей удается создавать и поддерживать в игроке нужное «оранжевое» настроение, с которым мир кажется веселее, чище и интереснее. Этому служит и яркая желтая машинка, и безумные водители, и прибалдевшие пассажиры, и разнообразный холмистый городок с хаотичным уличным движением. Почти как Сан-Франциско, но только лучше. В Америке игра стала суперхитом и не вылезает из десятки продаж на Dreamcast до сих пор – по мнению многих экспертов ей удалось привлечь не только владельцев приставки, но и тех игроков, которые из-за нее одной эту приставку и купили. Неудивительно, что команде Hitmaker (бывшая Sega AM3) пришлось срочно подумывать о разработке сиквела, который и был анонсирован совсем недавно на Sega Gamers Summit 2000.

Crazy Taxi 2 скорее всего уже не появится в аркадах и будет выпущен сразу на Dreamcast, причем уже летом 2001 года. Таким образом, если Crazy Taxi с самого начала разрабатывалась под Naomi, обладающую большими объемами памяти, в результате чего Dreamcast-версия местами притормаживала, то во второй части таких проблем разработчики надеются избежать. Движок игры претерпевает значительные изменения, в основном связанные с новыми ландшафтами второй части.

Действие **CT2** будет происходить в городе, очень похожем на Нью-Йорк, который, бесспорно, держит первое место в мире по количеству такси на душу населения. Если в Нью-Йорке забраться на любой небоскреб и глянуть с него на улицу, то почти наверняка половина машин внизу окажутся желтыми такси, снующими во всех возможных и невозможных направлениях. Игровой процесс также будет слегка адаптирован под суетливую нью-йоркскую жизнь и будет чуть менее интуитивным и чуть более запутанным – нам обещают появление квестов, миссий и прочей явно «домашней» экзотики.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: Action
Издатель: Sega
Разработчик: Hitmaker
Онлайн: www.hitmaker.co.jp

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Сергей Дрегалин

О серии **Elder Scroll** можно услышать всю палитру отзывов. Особенно животрепещущим оказалась последняя игра – Daggerfall, которая была с чьей-то легкой руки окрещена Baggerfall, – за что выдали столь «лестное» клеймо, думаю, понятно. И в то же время многие считают ее одной из лучших ролевых игр. Парадокс? Давайте разбираться.

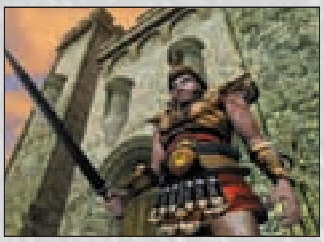
Чем, собственно, подкупал Daggerfall? В первую очередь – полной свободой для действий. Всевозможные Might and Magic со своими ветвистыми сюжетами кажутся прямолинейными квестами, если сравнивать их с Daggerfall. В игре действительно можно было делать практически что угодно, рассчитывая на адекватную реакцию со стороны окружающего мира. Впрочем, если говорить совсем откровенно, реакция не всегда была адекватной – тут всему виной недостаток тестирования и вездесущие баги...

Новый проект – **Morrowind** (название города темных эльфов, вокруг которого развиваются игровые события) – должен стать реинкарнацией старого доброго Daggerfall. Концептуально он выглядит точно так же – огромный мир, практически полное отсутствие ограничений на свободу действия, наличие множества дополнительных заданий плюс глобальная цель как общий стимул. Все различия упираются в технические аспекты да новшества – полностью новый игровой движок, трехмерный, шустрый, симпатичный (если, конечно, официально представленные картинки не являются «уткой»); подкорректирована ролевая система; добавлены новые умения и возможности; усовершенствован процесс генерации персонажа... Но главное – разработчики обещали (подпись кровью прилагается) полностью вылечить все ошибки и как следует оттестировать проект.

Перспективы **Morrowind** воистину огромные. Внутренняя структура игрового мира такова, что вы можете



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Bethesda Softworks Разработчик: Bethesda Softworks Интернет: http://www.morrowind.com Дата выхода: II квартал 2000



«С каждой нашей новой игрой мы все больше и больше работаем над вселенной... Делаем ее проработаннее и детальней...» — Тодд Говард, лидер проекта.

постоянно добавлять новые и новые задания, персонажей, а также территории. В поставку входит редактор, который выдает на выходе подключаемые модули (plugins), которые можно и нужно использовать в игре. Таким образом, вселенная **Morrowind** в теории может увеличиваться до бесконечности, радуя все новыми и новыми приключениями.

Мое мнение – для очень многих игроков знакомство с серией **Elder Scrolls** начнется именно с новой игры – **Morrowind**. И искренне хочется верить, что это знакомство окажется приятным... По крайней мере, на данный момент все идет именно к этому.

DEVIL MAY CRY

Иван Напреенко

16 ноября 2000 года исполнительный продюсер Capcom Чинжи Миками анонсировал новый проект-блокбастер компании для PS2. Имя Миками прекрасно известно в индустрии видеоигр и в первую очередь ассоциируется с мегахитовыми сериями игр жанра survival horror: Resident Evil и Dino Crisis. Если отношение к этим продуктам может быть весьма противоречивым, то талант их создателей и лично Миками оспаривать не приходится. На этот раз мастер нагнетания смертельных страхов взялся за проект под названием **Devil May Cry**, экшен с активным участием потусторонних сил. Что же – опять нас ждут полусгнившие мертвецы?

По всей видимости на этот раз сюжетная линия обещает быть более изощренной и по-настоящему жутковатой: в качестве главного героя игры будет выступать персонаж по имени Данте – полудемон-получеловек. Как его угораздило таким на свет появиться – вопрос к его родителям (звоните в Capcom, спросите главного сценариста **Devil May Cry**), другое дело, что, в силу своих необычных умений, Данте

ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: horror/action
Издатель/разработчик: Capcom/Capcom
Количество игроков: 1
Дата выхода: осень 2001



единственное существо на этой грешной планете, способное действительно эффективно сражаться с адскими силами. А эти самые адские силы ох как активно орудуют по всей матушке-земле!.. Полтергейст уже в каждом доме, одержимых столько, что экзорцисты просто не справляются, лжепророки расплодились, черные колдуны – все от них, от слуг дьявола! Кстати говоря, в конце концов Данте придется сразиться с самим Князем Тьмы. Подозреваю, что перед этим главный герой будет долго бороться с искушением перейти на сторону падшего архангела... Такие вот нас ждут зомби.

Capcom планирует выпустить игру в Японии во втором квартале 2001-го, ну а в США и Европе повременить до Рождества: на святой праздник самое милое дело с нечистой силой бороться!

Пока еще игра находится на достаточно ранней стадии разработки, так что судить о качестве финального продукта представляется невозможным. Тем не менее уже сейчас можно предвидеть два возможных варианта событий. Первый: **Devil May Cry** окажется тривиальным продолжением Resident Evil-овской серии ужастиков, то есть откровенной эксплуатацией уже всех задолбавшей эстетики третьесортного сиквела когда-то революционных horror-игр. В таком случае **Devil May Cry** будет достойным



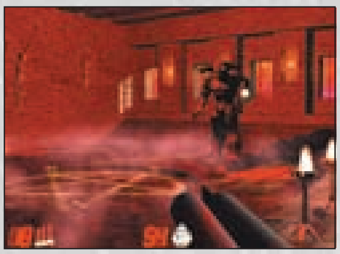
конкурентом только для последнего капкомовского аккорда в истории RE – проекта Biohazard Code: Veronica Complete Edition для PS2, который будет выпущен в первом квартале 2001. Второй вариант: Capcom готовит игру, которая станет новым словом в истории жанра и окажется достойным продолжением традиций Resident Evil. Возможно, **Devil May Cry** удастся задать качественно новый стандарт horror-игр, совместив изощренную сюжетную линию, высокое качество графики и стильный, по-настоящему «страшный» дизайн. В конце концов, нам есть на что надеяться, ведь мы видели творческий потенциал Миками в действии. Пока что гипотезы остаются гипотезами, и убедиться в их справедливости мы сможем не раньше, чем через несколько месяцев. Тогда-то и узнаем, как плачет дьявол...

DOOM 3

Дмитрий Эстрин

Пока уверенным можно быть только в одном: об этой игре мы будем говорить весь следующий год. Возрождение (или перерождение – кому как нравится) одного из самых известных шедевров, перевернувшего наше представление о том, какими могут быть игры, – слишком крупное событие, чтобы его игнорировать. Событие это, в общем-то, даже сравнить не с чем.

На данный момент известно крайне мало. Официальный анонс разработки **Doom III** положил конец самым невероятным слухам и предположениям о том, чем же, на самом деле, занимается ID Software. По крайней мере, теперь мы знаем, чего нам нужно ожидать. А ожидать нам следует достойнейшего продолжателя серии, динамичного, основанного на мощном сюжете FPS, в большей степени рассчитанном на одиночную игру. Как видите, самая



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D–action
Издатель: TBA Разработчик: ID Software
Онлайн: http://www.idsoftware.com
Дата выхода: TBA

достоверная информация укладывается в одну фразу.

Конечно, сейчас сенсационным представляется вообще все. И то, что в Doom появится сюжет, и то, что ID Software вняла, наконец, стенаниям своих фанатов и обратила внимание именно на одиночный режим игры, и даже сам факт разработки **Doom III**. Об этом хочется говорить много и долго, предвкушая все прелести предстоящей игры и предаваясь безудержной ностальгии. Отдельные товарищи уже рисуют концептуальные скриншоты, заставляющие замирать сердце и задумываться над тем, как же все-таки будет выглядеть **Doom III**. Собственно, то, что вы можете видеть сейчас – это продукт фанатизма пользователей 3D Max, так что не спешите с выводами, разочарованиями и восхищениями. Джон Кармак пообещал, что более конкретная информация об игре будет доступна широкому кругу интересующихся тогда, когда эта игра примет хотя бы общие очертания с тем, что мы увидим в итоге. То есть, ни один журналист ничего еще не видел. Но зато «нежурналисты»...

Представьте себе, ребята из ID Software показывают свою работу коллегам. В частности, своими впечатлениями поделился American McGee, создатель American McGee's Alice. Движок, например, он назвал «квантовым скачком» в технологиях игровых engine'ов. Нечто невразумительное, но преисполненное восторга было сказано также о световых эффектах. Вдобавок ко всему American McGee выразил желание свою следующую игру разрабатывать на Doom III engine. Есть над чем задуматься...

К **Doom III**, как я уже сказал, мы вернемся еще не раз...

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Хорошо быть основателем династии. В далеком 1992 году Dune 2 стала фактически первой стратегией реального времени, определив направление, в котором этот жанр развивается и по сей день. Одна беда – за бесконечной чередой последователей и клонов имя игры-основательницы как-то стерлось из памяти, а появившаяся пару лет назад Dune 2000, безнадежно однообразная и старомодная, никак не могла прибавить популярности некогда знаменитому имени. И вот – вполне неожиданно, надо сказать – Westwood Studios анонсировала новую игру, которой предстоит стать первой 3D-стратегией компании. Проект, уже находившийся к тому времени на довольно продвинутой стадии разработки, получил название **Emperor: Battle for Dune**.

Став абсолютно трехмерным, мир Фрэнка Херберта несказанно похорошел. Команде разработчиков удалось создать именно тот движок, которого так не хватало 3D-RTS, появлявшимся на игровом рынке в последние годы. В результате третьей Dune удалось не удариться ни в одну из крайностей – оставаясь поразительно красивой трехмерной игрой, со множеством различных ландшафтов, зданий, великолепно анимированными юнитами и отличными спецэффектами, она позволяет реально ИСПОЛЬЗОВАТЬ эту трехмерность в самом игровом процессе. Мы по-прежнему сражаемся за господство

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Studios Интернет: http://www.westwood.com/
Дата выхода: конец 2001 года



Максим Заяц


Шерлок Холмс
Возвращение Мориарти
Действие анимационного квеста "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти" переносит играющего в неповторимую атмосферу викторианской Англии. Вам предстоит пережить невероятные приключения вместе с полюбившимися героями, которых озвучивают Василий Ливанов и Виталий Соломин.
Вместе с великим сыщиком Холмсом и его верным другом Ватсоном вы сможете принять участие в расследовании многих загадочных случаев и таинственных происшествий…
Вы встретитесь с Джеком-Потрошителем, вновь побываете в Баскервилль-Холле, исследуете сеть таинственных туннелей под Темзой, а также сумеете раскрыть страшные тайны древних цивилизаций Южной Америки. Увлекательный, динамичный детектив с множеством интересных квестовых задач различного уровня сложности порадует Вас не только сюжетом, но также и живой, яркой, профессиональной анимацией.
Все, купившие коробочную версию игры, становятся участниками розыгрыша цифровой камеры CooLpix880 от компании Nikon
Розыгрыш 12 апреля!
• Интригующий сюжет
• Более 80 анимированных локаций
• Свыше 50 интерактивных персонажей
• Длительное время игры
Главных героев озвучивали:
Василий Ливанов
Виталий Соломин
Рекомендуемая розничная цена:
Коробка - 240 руб.
Джевел - 90 руб.
Системные требования:
Процессор Pentium 166 MMX (рекомендуется 200 MMX)
Оперативная память 32 Мб (рекомендовано 48 Мб)
Видео SVGA VESA совместимая видео карта с 2 Мб памяти
Звуковая карта MS Windows 95/NT совместимая
CD-ROM 8-ми скоростной (рекомендуется 16-ти)
ANIMATION GRAPHICS DESIGN
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



над планетой Арракис, известной также как Дюна, выбрав для себя одну из противоборствующих сторон – благородных Артридесов, кровожадных Харконеннов или таинственных Ордосов. Однако теперь сражения будут протекать не только в мире гигантских червей и спайса, но и на родных планетах каждой из трех рас. Для того чтобы обеспечить действительную нелинейность прохождения, разработчики собираются создать порядка ста миссий – и сделать так, чтобы при прохождении игры мы смогли увидеть не более десяти-пятнадцати из них. Каждая планета разбита на сектора, за контроль над которыми мы, собственно говоря, и сражаемся – и любой выбранный путь волей-неволей оставит «за кадром» значительную часть игры, обеспечив нам стойкое желание пройти ее по-другому еще раз. Для того чтобы окончательно добить всех колеблющихся, Westwood добавила в Dune несколько сторонних участников конфликта, которым на определенном этапе мы можем оказать помощь и которые в результате станут нашими союзниками.

Получившееся в итоге разнообразие и в самом деле впечатляет. Ну а как же игровой баланс? Приятно сознавать, что разработчики решили не изобретать еще один велосипед и сохранили основные черты боевой техники, присущие каждой из противоборствующих сторон – всего порядка десяти-двенадцати юнитов на каждого плюс некоторые оригинальные разработки союзников. В итоге к уже знакомым нам Devastator`ам, Deviator`ам и Sonic Tank`ам добавятся специальные устройства, призывающие песчаных червей, предназначенные для разведки голографические копии боевых юнитов, челнок для доставки с орбиты контрабандной боевой техники и многое другое – однако основа каждой армии будет привычной и проверенной временем. Как, впрочем, и сама игра... Остается надеяться, что оставшееся до релиза время разработчики используют для идеальной отладки баланса, и в результате, как и восемь лет назад, мы получим некий эталон, определяющий новый виток развития жанра.



Сергей Овчинников

FINAL FANTASY X

Первую игру сериала Final Fantasy 32-битного поколения фанатам видеоигр пришлось ждать два года. Переход же на 128-бит значительно прибавившая обороты и окончательно убедившаяся в своей незаменимости Square собирается осуществить намного, намного быстрее. Десятая серия бессмертной эпопеи обещана к выходу уже в марте 2001, спустя ровно год после японского дебюта PS2. Впрочем, поскольку саму игру никто из простых смертных (и даже журналистов) еще не видел, у нас есть некие основания полагать, что речь здесь скорее пойдет о лете наступившего года. Что тоже весьма и весьма рано для игры, которая обещает в корне переменить все наши представления... нет, не об RPG, а о том, какой должна быть и какой бывает игра, носящая гордое имя Final Fantasy. Не секрет, что за последние годы реноме марки укрепилось настолько, что выпустить под таким названием Square может вообще все что угодно. Благо, компания понимает, что столь богатую и интересную корпоративную жизнь ей обеспечивает лишь FF, так что ни в бюджетных средствах, ни в талантливых художниках игры сериала никогда нуждаться не будут.



Final Fantasy X на PlayStation2 – это, как ни удивительно, первая попытка Square в создании эпической и масштабной трехмерной игры. Как нам показывает опыт The Bouncer, ведущее японское независимое (или по крайней мере так называемое) издательство пока еще не вполне освоилось с переносом своих игр в полное 3D и пока предпочитает обходиться во всех возможных случаях видеороликами, по качеству которых конкурентов у компании пока что нет и не предвидится. Что же касается **Final Fantasy X**, то из немногочисленных деталей о проекте известно лишь то, что впервые в сериале в игре будут использоваться реальные трехмерные декорации вместо статичных пререндеренных картинок как в игровом мире, так и во многочисленных локациях. Первый прототип игры Square показала еще в конце января прошлого года, но кроме главного персонажа, созданного дизайнером FF7 и 8 Tetsuya Nomura, и простенького зеленого ландшафта, по которому он бежал, больше не было показано ничего. Надо полагать, что сейчас движок **FF10** находится в практически завершенном



ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Дата выхода: лето 2001

состоянии, но о том, как же игра выглядит на самом деле мы, возможно, так и не узнаем до самого релиза. Square секретничает, справедливо полагая, что отсутствие отзывов прессы на ее проект будет намного полезнее, чем наличие отзывов отрицательного характера. Тем более, что тот же Bouncer показал, что раскрутить игру легко можно и без показа играбельной версии или же раздачи оной журналистам задолго до выхода проекта. Так или иначе, но до выхода Metal Gear Solid 2 возможность стать первым платиновым релизом на PS2 есть только у **Final Fantasy X.** Мы не ожидаем серьезных перемен в игровом процессе и лишь надеемся на графическое великолепие игры.

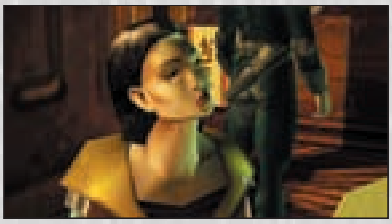
FREELANCER

Максим Заяц

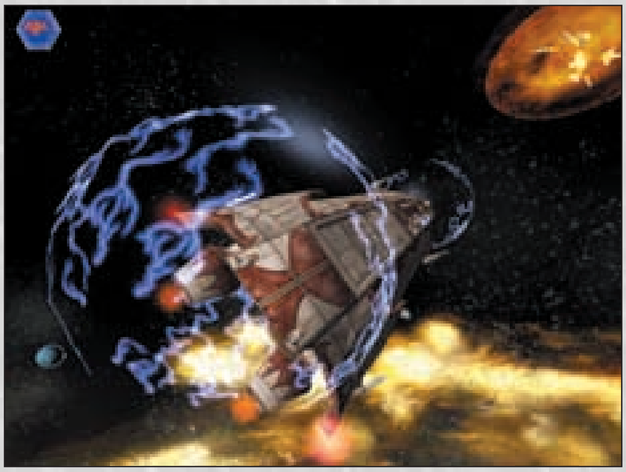


Хороший космический симулятор по нынешним временам – редкость необычайная. После очередной «реструктуризации» Origin количество проектов, ожидаемых поклонниками этого жанра, можно пересчитать по пальцам одной руки – и на первом месте, несомненно, окажется **FreeLancer** от компании Digital Anvil.

Действие в новой игре происходит девять веков спустя после уже знакомых нам по сюжету StarLancer событий. Земляне к тому времени успели значительно продвинуться в освоении Галактики, попутно перессорившись друг с другом и основав четыре независимых империи – Liberty Union (экс-Америка, разросшаяся до космических масштабов), Kusai (межгалактическая Страна Восходящего Солнца), Breatonia (англичане) и Rheinland (немцы). Мы начинаем свою карьеру на одной из высокоразвитых американских планет. У игры имеется основной сюжет, вернее,



сразу несколько сюжетных линий, но мы вовсе не обязаны следовать хотя бы одной из них. Сюжет подождет. Главному герою предоставляется полная свобода действий: перелетая от планеты к планете, он может исследовать этот огромный мир, заводить новые знакомства, сражаться, торговать, ввязываться в бесчисленные рискованные авантюры – и лишь затем возвращаться к основному сценарию. А ведь в многопользовательском режиме во вселенной **FreeLancer** могут обитать сотни персонажей, управляемых живыми игроками...



За игровую графику отвечают сразу два движка, разработанные Digital Anvil. Почему два? Все дело в том, что, в отличие от большинства «коллег по жанру», **FreeLancer** предоставляет играющему возможность не только летать в космосе, но и разгуливать по трехмерным городам, планетам и базам. Это нововведение позволило дополнить традиционные для космического симулятора бои и торговые сделки сильными элементами RPG и adventure, что делает игру только интереснее. Согласитесь, куда приятнее лично заглянуть в магазин за товаром или наведаться в доки для покупки нового корабля – и все это без каких-либо абстрактных меню, традиционно заменяющих в космосимуляторах реальных людей и сооружения. И если добавить к этому простую констатацию того факта, что с технической точки зрения **FreeLancer** оставляет далеко позади все виденное нами ранее, становится понятно, почему внимание к этому проекту не ослабевает все три года, в течение которых игра находится в разработке. Срок довольно большой – но разработчики с самого начала планировали 2001 год в качестве даты релиза, и непохоже, чтобы они решили отступать от намеченных планов. К тому же, эта игра стоит сколь угодно долгого ожидания...

ДОСЬЕ

Платформа: PC, X–Box, DC Жанр: симулятор Издатель: Microsoft Разработчик: Digital Anvil Интернет: http://www.digitalanvil.com/ Дата выхода: весна 2001

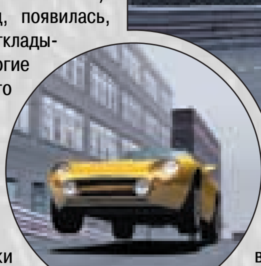


GRAN TURISMO 3

Иван Напреенко



Как только была анонсирована платформа PS2, Sony называла Gran Turismo 2000 среди самых первых игр для новой консоли (Стоп-стоп-стоп! Gran Turismo 2000 – это я по старой памяти, сейчас-то игра называется не иначе чем **Gran Turismo 3**). Платформа, наконец, появилась, выпуск игры все откладывался, и в итоге многие стали опасаться, что Gran Turismo 3 по сути является не более чем косметическим римейком GT2, поскольку игровой процесс остается фактически прежним. Но теперь, когда работа над проектом неуклонно приближается к финалу, требуется внести некоторую ясность: чего же нам остается в действительности ждать?

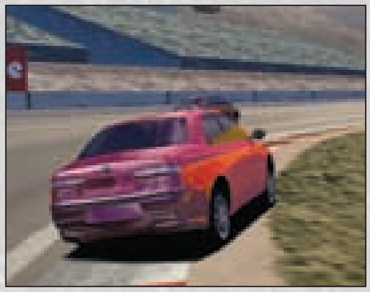


Уже сейчас очевидно, что **Gran Turismo 3** будет самой красивой и зрелищной гонкой не только для PS2, но и в истории жанра вообще: потрясающие роскошные машины, совершенные световые эффекты (отражения, блики и прочее), великолепные трассы не оставляют сомнения, что игра в Gran Turismo 3 будет по крайней мере высоким эстетическим наслаждением. Sony на San Francisco Auto Show продемонстрировала играбельную демо-версию проекта, удостоверившую всех неверующих в грандиозности замысла разработчиков. Финальное количество задействованных в игре машин колеблется между 150 и 160, естественно, все лицензированные, элитные и оччень дорогие. Чего только стоит Pagani Zonda C12, итальянский спортивный суперавтомобиль ценой свыше 325,000 американских долларов, машина с сумасшедшим дизайном и просто обалденными техническими характеристиками. В игре будет добавлено несколько дополнительных тестовых режимов, масса новых трасс и прочие фирменные вкусности, без которых ни одна гонка – не гонка.

ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: гонки
Издатель/разработчик: Sony/Polyphony Digital
Количество игроков: 1–6
Дата выхода: 15 февраля 2001



Кроме всего прочего, разработчики включат в **Gran Turismo 3** расширенный многопользовательский режим игры через i-link, предусматривающий участие до 6 игроков. Для того чтобы устроить подобный заезд, понадобится 3 телевизора, 3 приставки, 6 геймпадов или их аналогов и 3 копии игры. В случае недостатка живых партнеров, AI всегда наготове. Искусственный интеллект будет помнить особенности вашего поведения на трассе и будет стараться его максимально учитывать для затруднения вашей победы. Будем надеяться, что это больше чем слова.



Скорее всего игра будет полностью совместима с рулем от Logitech, самым качественным из подобных продуктов, предназначенным максимально усилить эффект участия в виртуальном соревновании. Среди мелких, но приятных нововведений хочется упомянуть целиком переделанный режим реплэя, позволяющий наблюдать гонку из любой машины, самому выбирая оптимальную точку обзора. Учитывая кинематографическое качество изображения, эта опция может превратить процесс просмотра заезда в целое художественное представление.

В итоге пока что среди гоночных проектов для PS2 достойных конкурентов для **Gran Turismo 3** не наблюдается. Похоже, что нам грозит очередной приступ грантуризмомании. Скорее искать лекарства!

HARRY POTTER

Сергей Овчинников

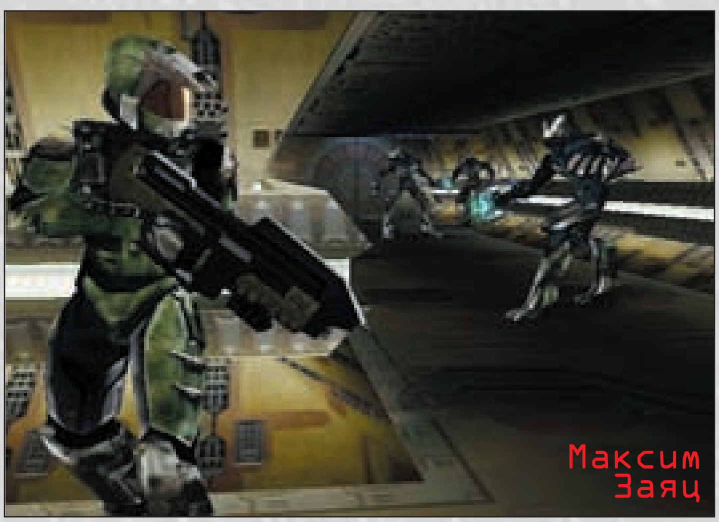
Harry Potter. Искренне советую вам запомнить это имя, ведь в ближайшем будущем вы наверняка не раз его услышите. Harry Potter – это имя героя, не менее популярного в сегодняшнем мире, чем Пикачу, Карлссон, Винни Пух или Алиса, которая «В Стране Чудес». Четыре вышедших на данный момент книги английской писательницы J.K.Rowling разошлись по миру тиражом более 66 миллионов экземпляров и переведены на 150 языков мира, с недавнего времени и на русский. По мотивам первой книги Harry Potter & Philosopher's Stone в ноябре будущего года выходит фильм, бюджет которого около 70 миллионов долларов. Ну а компания Electronic Arts, которая с огромным трудом выиграла тендер на право выпускать компьютерные и видеоигры под маркой **Harry Potter**, поручила небезызвестной студии Bullfrog разработку первой из них.

Harry Potter – обычный английский мальчик, темноволосый очкарик, который живет вместе со искренне ненавидящими приемными родителями в пригороде Лондона. Он еще не знает о том, что на самом деле он – маг. Он ничего не знает о том, что родители

ДОСЬЕ
Платформа: PC, X–box, PS2 Жанр: Adventure
Издатель: EA Games Разработчик: Bullfrog Studios
Дата выхода: ноябрь 2001
Онлайн: www.harrypotter.com



его были могущественными колдунами, погибшими от руки темного Лорда Voldemort'a, наводившего ужас на весь магический мир и таинственным образом исчезнувшего после того, как ему довелось столкнуться с годовалым Гарри. От этой встречи у парня остались лишь шрам на лбу в виде молнии и всемирная слава. Мир в книжках о Гарри Поттере разделен на две части. Первая – обычная повседневная жизнь обычных людей, ничего не подозревающих о существовании магии. Колдуны называют их «Магглами» и искренне удивляются, как они вообще существуют. Магический же мир существует параллельно обычному и открыт только тем людям, которые наделены определенным даром. Молодых магов, волшебников и ведьм обучают в особой школе Hogwarts, в которую можно попасть, сев первого сентября в поезд, уходящий с лондонского вокзала с платформы 9 3/4 . Мир Harry Potter разнообразен и наполнен всевозможными сюрпризами; при абсолютно детской доступности книги настолько хорошо написаны, что больше половины их аудитории составляют взрослые, для которых были изданы отдельные версии книги с менее красочными обложками (это, видимо, чтобы не было стыдно читать в транспорте). Практически все критики сходятся в том, что сериал **Harry Potter** – одно из центральных литературных событий последнего десятилетия. На данный момент вышли четыре книги: Philosopher's Stone, Chamber of Secrets, Prisoner of Azkaban и Goblet of Fire, а на русском языке пока только первая, но это дело поправимое. Почему-то я уверен в том, что все они найдут читателя и в России (ваш покорный слуга – один из главных фанатов ;-), ну а Bullfrog'овская игра непременно станет суперхитом. Впервые показана она будет на E3'2001 в мае этого года.



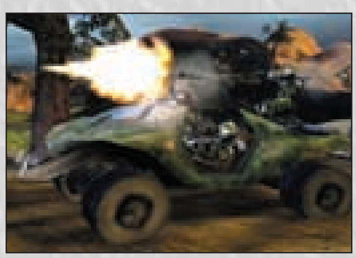
HALO

Максим Заяц

Типичная проблема современных разработчиков игр... Уже готов и неоднократно продемонстрирован супернавороченный движок, обещающий как минимум революцию в жанре, и журналисты уже три года строят предположения и догадки в многочисленных preview – но суть самой игры по-прежнему остается тайной за семью печатями, и постепенно в глубине души зреет уверенность в том, что разработчики сами представляют себе ее весьма туманно. Все вышесказанное в полной мере относится к одному из самых ожидаемых и загадочных проектов Bungie Software – **Halo**.

Как это ни парадоксально, но после нескольких лет разработки об игре по-прежнему известно немногое. Фантастический мир, созданный по романам Ларри Нивена, загадочные планеты-кольца, на которых в окружении гигантских стен обитают похожие на людей существа, сражающиеся с высокоразвитой и агрессивной расой негуманоидов. Поразительной красоты открытые пространства, реальная физика мира, масса диких животных – начиная от неких загадочных кабанов и заканчивая вполне добродушными «динозаврами» – и абсолютно непонятный игровой процесс. Уже

ДОСЬЕ
Платформа: PC, X–Box Жанр: action
Издатель: Microsoft Разработчик: Bungie Software
Интернет: http://halo.bungie.com/
Дата выхода: ноябрь 2001 года



вполне точно известно, что мы сможем бегать, прыгать, стрелять и стрейфиться, управляя одним из членов своего отряда, и отдавать приказы остальным – все в лучших традициях жанра «action с видом от третьего лица». Особую гордость разработчиков составляет поразительная свобода действий, которая выражается в возможности использовать большинство игровых объектов – начиная от разнообразной ездящей, летающей и плавающей техники и заканчивая зданиями, внутрь которых можно свободно заходить. Реальное использование рельефа местности – присевшего за небольшим выступом не видят ни враги, ни

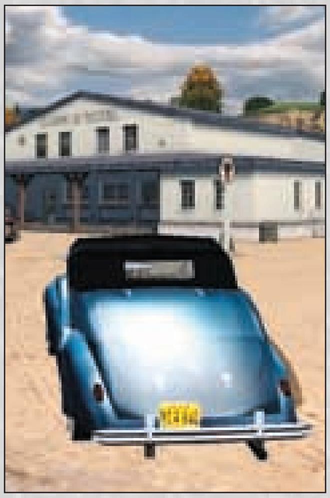
HALO



MAFIA







друзья, которым в такой ситуации он не может отдавать приказы. Спускающийся с холма джип покачивается на ухабах, сидящие в кабине солдаты заваливаются на бок при резком повороте – большей реалистичности трудно пожелать. Абсолютно уникальный AI инопланетян, которые, как и полагается диким негуманоидам, ведут себя весьма непривычно и странно. Осторожные, коварные и в то же время агрессивные и вспыльчивые, они не раз удивят нас своим непредсказуемым поведением. Список отличительных особенностей **Halo** можно продолжать еще довольно долго, но, увы, полного представления об игре он так и не дает.

Куда больше обнадеживает сам факт покупки Bungie Software компанией Microsoft. Сложилась некая традиция, согласно которой гигант компьютерной индустрии попросту не издает плохих игр, – ну а **Halo** меж тем уготована участь стать одним из launch-title`ов на новой консоли X-Box, что само по себе является лучшей рекомендацией. Правда, в свете этого события оказывается под вопросом выход игры на PC – но разработчики до сих пор не делали никаких заявлений на этот счет. Вероятно, ситуация прояснится на одной из весенних игровых выставок – ну а пока нам остается лишь разглядывать красивые ролики и ждать новостей.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Оригинальный **Hidden & Dangerous** часто сравнивали с Commandos. И в самом деле, греческой команде разработчиков из Illusion Softworks удалось довольно изящно перенести основу детища Pyro Studios в 3D, создав при этом абсолютно новую и оригинальную игру. Уже не Commandos – потому что трехмерная и по жанру куда ближе к action, нежели к тактической стратегии, но еще не «симулятор спецназа» – специфика не та, да и сюжет опять же... Получив причитающуюся ей долю восторженных отзывов и наград, **Hidden & Dangerous** вместе с официальным add-on`ом отошла в историю, а разработчики приступили к созданию сиквела.



Максим Заяц



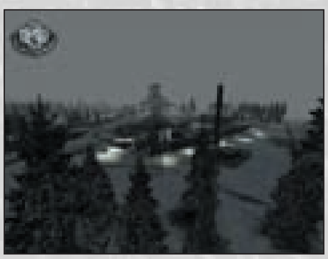
По-хорошему в игре даже не нужно было ничего менять. Ну, почти ничего... В полной мере сознавая это, разработчики решили обойтись косметическим минимумом изменений, большая часть которых коснулась игрового движка и графики. Начнем с того, что движок первой части – Insanity – был написан одним (!) программистом. С тех пор прошло уже довольно много времени, и «основа основ» игры явно нуждалась в доработке. Над созданием Insanity 2 трудились уже четыре программиста, и в результате, помимо значительно улучшившихся графики и анимации, в **Hidden & Dangerous 2** мы получим более реальную физику, плавный морфинг объектов, а также возможность по-разному уничтожать различные предметы – один и тот же деревянный стол, например, можно ломать, дырявить пулями и даже поджигать при большом желании. Под «более реальной физикой» подразумевается прежде всего баллистика, с законами которой отныне, увы, придется считаться, а также поведение различной боевой техники. В Insanity 2 при движении даже самого обычного военного грузовика будут учитываться порядка 150 параметров.

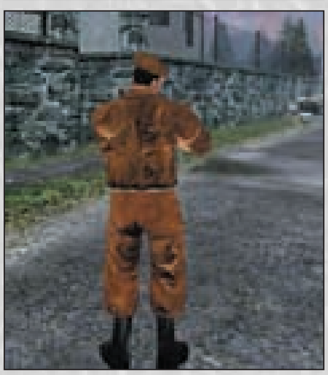
Невооруженным глазом это, конечно, не будет заметно, однако разворачиваться на месте и без заноса входить в крутой поворот теперь вряд ли удастся. Что уж говорить о технике посложнее – если у разработчиков внезапно не изменятся планы, нам даже удастся полетать на боевом самолете.

Основная игровая концепция практически не изменилась. В африканской пустыне и в тропических лесах Бирмы, в Англии и в Норвегии наш главный герой Gary будет выполнять невыполнимые задания – то в одиночку, то в компании 2-3 друзей. Спутников Gary мы сможем выбирать сами, равно как и экипировку для них. Вняв мольбам игроков (особенно владельцев приставок), разработчики упростили систему прицеливания и добавили несколько новых команд для управляемых компьютером персонажей – а также целых восемь режимов многопользовательской игры, начиная от банального deathmatch, King of the Hill и CTF и заканчивая усложненными cooperative-миссиями и экзотикой наподобие Escort. Ходят слухи о том, что к финальной версии игры будет прилагаться редактор миссий – но их справедливость мы сможем проверить не раньше весны 2001 года: выпустить **Hidden & Dangerous 2** к ближайшему Рождеству разработчики, увы, не успевают.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS 2 Жанр: action/tactics
Издатель: Talonsoft Разработчик: Illusion Softworks Интернет: http://www.hidden-and-dangerous.com/ Дата выхода: 2001 год

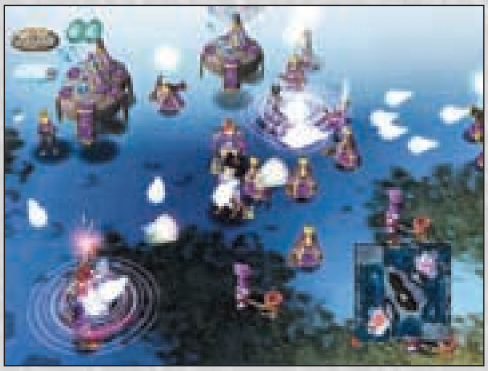




HUNDRED SWORDS

Иван Напреенко

Наличие на Dreamcast устойчивого набора качественных ролевых игр (прежде всего я имею в виду Grandia II, Phantasy Star Online и Skies of Arcadia) сопровождается относительным дефицитом в области стратегий. Компания Smile Bit, авторы прекрасной Jet Grind Radio, решила восполнить эти пробелы, работая над любопытным проектом, создаваемом на пересечении двух вышеуказанных жанров. Речь пойдет об игре **Hundred swords**, своеобразном опыте по скрещиванию стратегии в реальном времени с элементами классической сказочной ролевушки. Да, чуть не забыл – игра обещает обладать революционными возможностями мультиплейра: разработчики обещают предусмотреть не только контакт Dreamcast-Dreamcast, но и в некоторой степени преодолеть извечную пропасть между домашними приставками и игровыми автоматами...





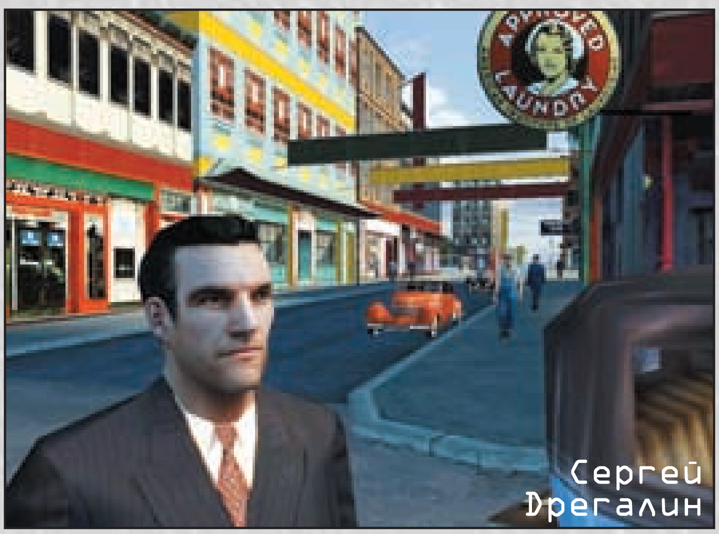
Hundred swords в данный момент уже запущена на японских игровых автоматах, которые объединены сеговской игровой аркадной сетью net@. Проект является представителем традиционных RTS а-ля Command & Conquer и Starcraft. Вы собираете ресурсы, копите армию, развиваете инфраструктуры, умнеете, богатеете и жирнеете, чтобы в конце концов победоносно мочить всех врагов. Подобный вид стратегических игр популярен в первую очередь благодаря своей высокой динамичности и легкости освоения. В **Hundred swords** четыре враждующие стороны (расы Мечников, Рэйнджеров, Темных Воров и неких «Зенов») представлены армиями, воюющими под предводительством генерала Армии Драконов Ральфа Наравала, могущественной волшебницы королевы Фалруты Лу Гран, мастера рукопашного боя принца Ренца Маскара и специалиста по сражениям на больших расстояниях генерала Заран Рупрастреа. Обещается 7 сюжетно связанных глав, состоящих из 30+ миссий, в ходе которых можно будет как следует прокачать главных героев, развивая ценные умения и собирая крутые артефакты, магические свитки, заколдованное оружие и прочие непременные эрпэгэшные элементы. Ваша армия может включать в себя до 500 солдат, причем каждый из которых будет обладать своими уникальными характеристиками и способностями. К концу игры вы будете знать их поименно – прямо как Александр Македонский :). Насколько удачно разработчикам удастся сбалансировать элементы RPG RTS, судить рано, но поскольку подобные прецеденты известны – почему бы и нет?



Помимо всего прочего, **Hundred swords** обещает быть весьма привлекательной с графической точки зрения (мы уже знакомы с качественной работой художников из Smile Bit), так что готовьтесь наслаждаться эпической картиной сражения нескольких сотен воинов на одном экране одновременно. А чем мы хуже Kessen?

Аркадная версия **Hundred swords** имеет широкие возможности multiplayer-а через net@, позволяющие 4 игрокам одновременно участвовать в игре. Версия для Dreamcast будет не только поддерживать все многопользовательские режимы, но и будет содержать жизненно необходимый в домашних условиях single-player mode. Остается пожалеть, что все блага net@ в России просто недоступны.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: RTS/RPG
Издатель/разработчик: Sega/Smile Bit
Количество игроков: 1–4
Дата выхода: январь–февраль 2001



Сергей Дрегалин

MAFIA

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: мафиозный симулятор
Издатель: Talonsoft Разработчик: Illusion Softworks
Интернет: http://www.illusionsoftworks.com/
Дата выхода: II квартал 2001 года

Мафия смертна – и кто бы ни говорил вам обратное, не верьте. Очень даже смертна. Но вот отрицать то, что *тема* мафии будет жить вечно – просто невозможно. Это факт. Романтика гангстеров и ласкающий слух звук выстрелов «уравнителя Кольта» – это навечно, благородные доны.

Жанр симуляторов боевых операций сам по себе не нов – на выбор можно предложить бородатый Rainbow Six от дедушки Клэнси до нового бесшабашного Hidden & Dangerous. А в новом году сюда скромно примкнет и еще один представитель с говорящим названием **Mafia**. Настоящий симулятор работы матерого гангстера.

Огромный город. Множество богатых мишеней. Множество опасных конкурентов. Множество отчаянных парней, готовых за кругленькую сумму спилить рога хоть самому Дьяволу. И вы – главный герой, уважаемый и достопочтенный дон, которому придется не просто выжить во всем этом лихо закрученном водовороте, но и проучить всех тех, кто хоть раз перешел вам дорогу.

Технически **Mafia** близка к совершенству. Скришоты города выполнены на пять с плюсом, модели персонажей великолепно детализированы, а интерьер помещений просто сражает наповал своей достоверностью. Но это только внешняя облицовка, за которой скрыта глубокая и интересная начинка. Помните первую миссию Hidden & Dangerous, которую можно без преувеличения назвать шедевром? Так вот, для **Mafia** это будет необходимым минимумом. Помимо глубочайшей и отточенной тактической части, в игре будет и серьезная стратегическая составляющая. Вы можете нанимать себе спутников, продумывать этапы покорения города «тихой войной» – тут одной только пальбой не отделаешься. Помимо «сорок пятого», настоящий гангстер должен быть еще и семи пядей во лбу – не все решает твердая рука да зоркий глаз.

Одна из любопытных изюминок игры – возможность лихо поколесить по городу. Разумеется, это будет не прогулка с шикарной красоткой в бесконечном лимузине, а настоящая погоня на лучших авто начала века – ни много ни мало, в **Mafia** их будет около шестидесяти!

Максим Заяц



MAX PAYNE

Макс Пэйн был одним из лучших агентов из отдела по борьбе с наркотиками. Такая профессия по определению сопряжена с риском схлопотать «случайную» очередь из десяти стволов или оттоптать больную мозоль кому-нибудь из власть предержащих. Эта ситуация особенно обострилась после появления в городе новой синтетической заразы под названием «Valkyr». Каждый второй житель Нью-Йорка сидел на игле, а продажные чиновники смотрели на это сквозь пальцы. Полиция по мере сил боролась с уличным беспределом, но силы были явно неравны... Максу не повезло – банда наркоманов расправилась с его семьей, а самого полицейского отстранили от дел и обвинили в убийстве шефа, который был найден на улице с пулей в затылке...

Такой вот сюжет – знакомый нам по доброму десятку фильмов и оттого не слишком оригинальный. Но главная фишка игры заключается в другом. Max Payne – это не классический шутер и даже не квест с элементами action; Max Payne – это почти интерактивный фильм. Конечно, в нем много классических атрибутов TPS – погонь, перестрелок, разнообразных врагов и оружия... Но основным определяющим фактором является подача всего этого – стильная и безупречная работа дизайнеров и программистов. Любое движение нашего героя, любой трюк, который он выполняет, – все продумано до мелочей, чтобы обеспечить играющему визуальный ряд хорошего фильма. И графика, и анимация продуманы буквально до мелочей. У играющего ни на секунду не возникает сомнения в том, что он разгуливает по улицам настоящего Нью-Йорка – настолько точно удалось разработчикам воспроизвести облик одного из крупнейших мегаполисов. В основу модели Макса положен идеально анимированный реберный скелет, на который затем были наложены независимые текстуры одежды. Стоит ли удивляться, что плащ главного героя раздувается в такт его шагам и реагирует даже на дуновение ветра? Раненный в ногу персонаж будет прихрамывать, оставляя за собой кровавый след, а после эффектного прыжка, закончившегося приземлением в лужу, на одежде героя останутся грязные следы!

ДОСЬЕ

Платформа: PC, DC Жанр: action
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Remedy Интернет: http://www.maxpayne.com/ Дата выхода: 2001 год

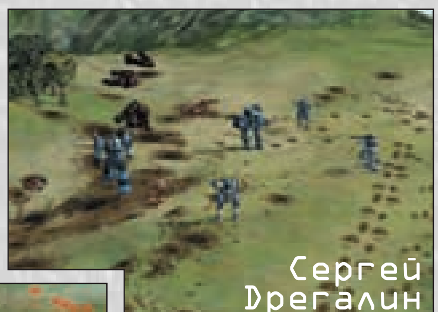
Этот список можно было бы продолжать бесконечно. Нужно ли говорить о том, что на разработку игры такого уровня у компании Remedy ушло немало времени? До сих пор на вопрос о точной дате релиза они отвечают: «Когда все будет готово». Однако нет никаких сомнений в том, что рано или поздно Max Payne все-таки появится на прилавках магазинов. Вопрос только: когда?

MECHCOMMANDER 2

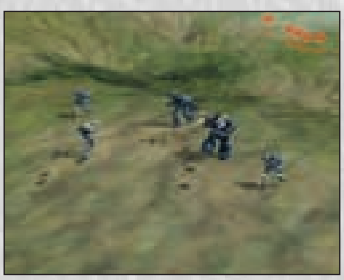
Первый MechCommander рухнул с диким треском. Не выдержал груза раздуваемой шумихи и, оказавшись на поверку тщедушным и недоразвитым созданием, был жестоко смят. Дела это были давно минувших дней, однако сейчас, оправившись от нанесенных ран и выбравшись таки из-под тяжести, проект получит второе рождение, которое называется **MechCommander 2.** Вот так – мило и немарко.

Мы уже не раз рассказывали о вселенной BattleTech, поэтому подробно копаться в очередном поводе для конфликта Внутренней Сферы и Кланов мы не будем. Нам гораздо интереснее, каким предстанет **MechCommander 2** и что делают ребята из Microsoft, чтобы смыть позор предыдущего фиаско.

Первый козырь – свобода в выборе миссий. Никаких переходов из серии «выполнил – получи новую» – каждый раз у вас будет из чего выбирать. Соответственно, изменится и подход к планированию, а также финансовому менеджменту – распределение ресурсов должно быть дальновидным.



Сергей Дрегалин

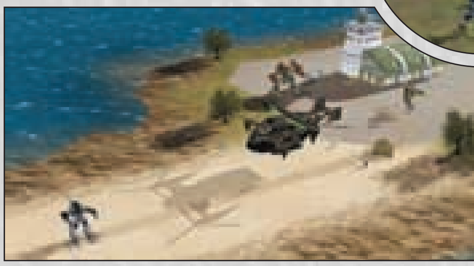


Боевая карат полностью открыта – все перемещения противника великолепно отслеживаются (верно и обратное). Однако не все так просто – идентификация вражеской техники происходит только тогда, когда она окажется в пределах сенсоров ваших мехов... Кстати о Мехах – этих красавцев в **MechCommander 2** будет не меньше тридцати штук, включая

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D RTS
Издатель: Microsoft Разработчик: Microsoft
Интернет: http://www.mechcommander2.com
Дата выхода: I квартал 2001 года



девяносто пяти тонную махину Blood Asp – кровавая змеюга по-нашему. Плюс возможность почувствовать себя в роли мех-дизайнера и самостоятельно спроектировать шагающего робота.



Новые веяния обязывают боевые подразделения накапливать опыт. В **MechCom-mander 2** есть и такое – каждый пилот меха постепенно становится более и более опасным в сражениях. Впрочем, что мы все о баталиях да о баталиях – не нужно забывать и о средствах поддержки! Часть роботов будет оставаться на базе, чтобы потом подремонтировать поврежденные машины, а также пополнить боекомплект.

Последний аргумент разработчиков – достоверная физика. Ну ладно, трехмерные пространства, ладно, сканеры-сенсоры, которые более эффективно работают на возвышенностях, ладно, сложный ландшафт рек, который позволит иногда перейти их вброд, – но как вам нравится более быстрое охлаждение оружий в воде? Это уже серьезно, с этим особенно не поспоришь.

В общем, в проект заложено изрядное количество классных идей и ярких решений. Испортить этот букет можно запросто – пара ляпов первой части или просто отсутствие должной динамики, и на игре можно ставить крест. Однако мы договорились, что в новое тысячелетие мы будем смотреть с оптимизмом. И на этом поставим точку.

METAL GEAR SOLID 2

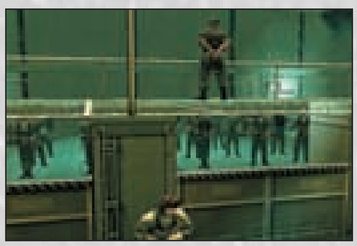
Сергей Овчинников

Metal Gear Solid 2 был и остается единственным проектом для PlayStation2, который не только не разочаровывает своими возможностями, но и не перестает с каждым днем, каждой неделей набирать силу, выглядя все более и более привлекательно. Если вообще возможно прыгнуть выше отметки «признанный суперхит», то творение Hideo Kojima непременно это сделает. Несмотря на то, что до выхода **MGS2** все еще очень далеко, жаловаться на недостаток информации по проекту было бы просто глупо. И Kojima, и его главный художник Yoji Shinkawa бесконечно раздают интервью, появляются с новыми роликами и даже рабочими прототипами игры на выставках и презентациях, причем с периодичностью, заставляющей нас немного нервничать на тему того, остается ли у ребят время на создание самой игры. Как известно, Kojima также руководит и проектом Zone of the Enders, который вообще уже практически завершен, – Konami только никак не может привести свое расписание релизов в соответствие с потребностями рынка.



MGS2, несмотря на всю свою революционность в графическом ключе, от оригинала реально отличается немногим. Все тот же Stealth Action от третьего лица с мощной, захватывающей и таинственной историей. Последняя демонстрация игры прояснила кое-какие детали сюжета. Оказывается, именно Revolver Ocelot, красовавшийся в первом ролике **MGS2** на E3, потеряв руку, но не потеряв сноровку, выкрадывает с базы на Аляске планы Metal Gear Rex и после продает их правительствам всевозможных банановых республик. Спустя пару лет танки-роботы вошли в арсенал вооружений практически всех государств, а тем временем в Америке в обстановке полной секретности идет работа над новой модификацией Metal Gear Ray, обладающего способностью разрушать целые города. История же Sons of Liberty начинается с того, что Snake получает задание проникнуть на гигантский танкер, на котором перевозится прототип Metal Gear Ray, и выяснить, какое из правительственных агентств и с какими целями ведет его разработку. В тот же самый момент, когда танкер заходит в гавань Гудзона и Snake начинает выполнение своей миссии, происходит невероятное: на корабль совершается нападение группы террористов, которые оказываются... русскими! В результате мы оказываемся в центре стремительно разворачивающихся событий, которые никак от нас не зависят и развиваются совершенно непредсказуемо. Где-то на танкере притаился и сам Revolver Ocelot, жаждущий мести.

ДОСЬЕ
Платформа: PS2, X-Box Жанр: Action/Adventure
Издатель: Konami
Разработчик: KCEJ Онлайн: www.konami.co.jp
Дата выхода: осень 2001



Скриншоты, увы, не способны передать глубину проработки графического движка. Для такой игры, как MGS, он практически безупречен, а детализация главных персонажей просто поражает воображение. Более того, благодаря сложным графическим эффектам фигуры героев выглядят практически как живые – для игры было отснято просто гигантское количество motion capture информации. Как ни крути, а именно **MGS2** и только он заставит вас купить PlayStation2. Или X-Box, если Konami имеет в виду под MGSX порт **MGS2** на приставку Microsoft. В любом случае первой в списке релизов будет именно PS2. .

NEVERWINTER NIGHTS

Сергей Дрегалин

Есть люди, которым до сих пор невдомек о существовании настольных ролевых игр... Несчастные! Однако я не сомневаюсь, что вы не относитесь к этому дремучему меньшинству и, по крайней мере, обладаете самыми общими представлениями о том, что за звери такие AD&D, GURPS и иже с ними.

Популярность ролевиков не могла не проецироваться на популярность компьютерной игровой индустрии – тем паче, что компьютеры год от года становились все совершеннее и совершеннее. И тогда начались эксперименты. Сначала, еще на заре компьютерной эры, появились ролевые игры, не обремененные графикой и интерфейсом – этакие аскеты текстового режима. «Вы находитесь в просторном зале с четырьмя дверьми. Из замочной скважины северной двери улавливается легкое дуновение ветра, а за восточной дверью явственно ощущается чье-то присутствие... Куда вы пойдете?» – и так далее. Подозреваю, что такая ролевая игра вызовет у вас лишь снисходительную улыбку, однако в свое время они пользовались огромной популярностью.

Следующая веха датируется концом восьмидесятых – началом девяностых. Это время безраздельного властвования компьютерных ролевиков, которые своими корнями уходят к «золотой серии» – милые, добрые, незамысловатые. Для своего времени они смотрелись весьма прогрессивно – неплохая графика, сносно реализованный базис системы AD&D (плюс некоторых других; однако в большинстве своем – именно AD&D). Но

ДОСЬЕ
Платформа: PC, Mac Жанр: On-line CRPG
Издатель: Interplay Разработчик: Bioware
Интернет: http://www.bioware.com/nwn/index.html Дата выхода: II квартал 2001 года



METAL GEAR SOLID 2



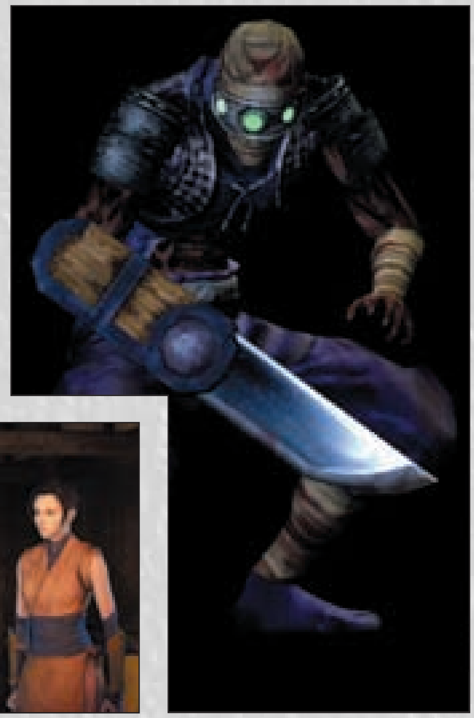




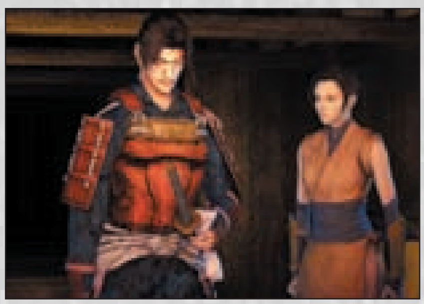


ONIMUSHA





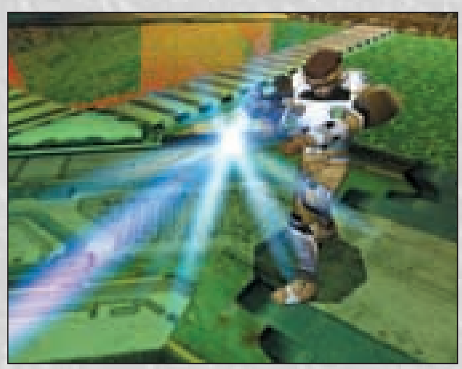


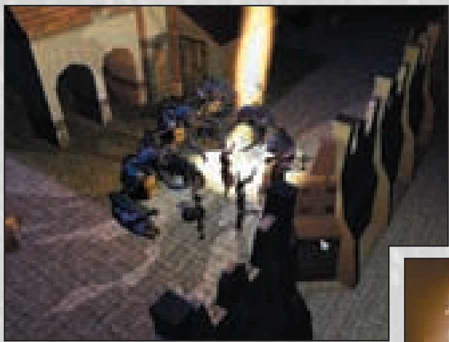


PHANTASY STAR ONLINE









это был лишь переходной период, после которого…

Новый счет открыл великий Baldur's Gate. Игра отметилась сразу по двум пунктам – во-первых, она была шедевром, а во-вторых, удивительно плодовитым шедевром. Но для нас важнее то, что Baldur's Gate стала самым точным воплощением правил AD&D на компьютере: отчасти благодаря таланту разработчиков, отчасти – возможностям современных компьютеров, отчасти – грамотной PR программе. Еще совсем недавно Baldur's Gate был апофеозом, пиком, лучшим воплощением AD&D на компьютерной платформе. Однако он не был *самой* ролевой игрой.

Прорыв наступит в новом тысячелетии и будет носить звучное имя **Neverwinter Nights**. Вот оно, логическое завершение переноса настольных ролевых игр на компьютер. По крайней мере, с точки зрения концепции – это не есть *воплощение*, это и есть сама игра. Представьте себе, что вы играете в обычную настольную ролевую игру. С кубиками, табличкой характеристик, неизменным калькулятором и – главное – ведущим. А теперь оставьте только последнего, а все остальное подмените компьютером – он заменит и калькулятор, и книжку с правилами, и даже отрисует красивый трехмерный мир, позволяя наблюдать за вашими приключениями не только на уровне фантазии да воображения, но и непосредственно на экране. Если кратко – то это и есть основная концепция **Neverwinter Nights**. Не игра на основе AD&D – нет. Это и есть сама система, рутина и громоздкость которой свалена на могучие плечи компьютера.



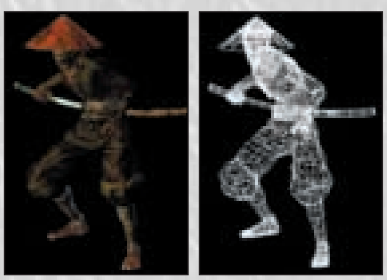
Ждем – однозначно. Даже если случится невозможное, и **Neverwinter Nights** окажется чем-то исключительно второсортным, все равно она сделает огромный вклад для светлого будущего компьютерных ролевых игр.

ONIMUSHA

Сергей Овчинников

Если компания Square считается самым богатым и влиятельным издательством на японском рынке, то у Capcom по заслугам сложилась репутация самого независимого. Только эта компания выпускает игры на все популярные платформы, практически не задумываясь о стратегических союзах и одновременно тесно сотрудничая со всеми производителями приставок. Только Capcom легко и непринужденно переводит бывшие «эксклюзивы» на платформы конкурентов. Только Capcom удается из любой подобной ситуации выходить с честью и немалой прибылью. До тех пор, пока Resident Evil держится на вершинах чартов продаж, беспокоиться не о чем. Тем не менее, прекрасно понимая по медленному угасанию Street Fighter то, что ни один даже самый успешный сериал не может жить вечно. Запуская же абсолютно новые проекты, тем более на относительно новых игровых платформах, Capcom получает неплохой шанс основать очередную успешную игровую династию, при этом практически ничем не рискуя. Resident Evil на PS2 обязательно появится, но произойдет это лишь после того, как Capcom получит гарантии того, что игра продастся соответствующим образом. Потому-то первым крупным проектом на новой платформе Sony от Capcom станет вовсе не RE4 и даже не Street Fighter 4, а странная штуковина под названием **Onimusha**.

Проект корнями уходит в историю. Пару лет назад Capcom анонсировал «самурайский Resident Evil» для Nintendo 64 с красивыми фонами и масштабными битвами. Вскоре проект переехал на первую PlayStation, в концепцию влилась довольно серьезная порция сюжета, сопровождаемого симпатичными видеороликами. В конце концов, неудовлетворенный ходом разработки Capcom заявил о том, что игра будет полностью переделана и выпущена для PS2. Казалось вполне очевидным, что издательство хочет создать проект нового поколения или хотя бы технически равный великолепной Resident Evil Code: Veronica. Тем не менее, по исполнению в **Onimusha** мало что изменилось. Конечно, игра теперь идет в высоком разрешении, да и полигонов на модели главного героя хоть отбавляй, но по сути своей игра осталась двухмерной, с предварительно обсчитанным (чрезвычайно красивым) задним планом. Специально для игры были отсняты новые видеоролики, завоевавшие уже несколько престижных наград различных фестивалей компьютерной графики. И все-таки Onimusha – это старая конфета в новой обертке. Симпатичный и, вероятно, весьма интересный, но насквозь вторичный проект. Несмотря на то, что японцы его ждут, а сам Capcom собирается продать чуть ли не миллион копий на японском рынке, наша редакция коллективно сомневается в том, что именно **Onimusha** сможет стать основателем нового игрового сериала. Время покажет – игра выходит буквально на днях.



досье

Платформа: PS2 Жанр: Action
Издатель: Capcom Разработчик: Capcom
Дата выхода: 25 января 2001
Онлайн: www.capcom.com



PHANTASY STAR ONLINE

Сергей Овчинников

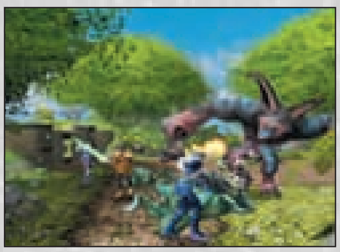
Если попробовать сравнить игровые консоли с компьютерами «по-честному», то одним из немногих реальных преимуществ PC перед приставками является их способность выходить в Интернет и, соответственно, играть в multiplayer-игры по Сети. Однако это бесспорное преимущество, которым владельцы дорогостоящих и вечно глючащих PC пользовались на протяжении многих лет, постепенно начинает от них ускользать. Вышедший еще в конце 1998 года Dreamcast уже обладает способностью подключаться к Интернет, и с некоторых пор все производители игровых приставок уже не мыслят анонса новой системы без возможности подключения к ней модема для выхода в Сеть. Тем не менее, не все оказалось так просто для «приставочников». Интернет ориентирован, в основном, только на PC, на высокие разрешения мониторов и уж никак не на телевизионные 640X480. Построение же игровой сети, как очень хорошо показал опыт Sega, является делом чрезвычайно сложным. Полноценно Seganet заработала лишь год спустя американской премьеры Dreamcast. В Японии игровая служба работает чуть больше года, однако большинство выходящих игр не используют сетевые возможности в полную силу. Впрочем, такие проекты, как Virtual ON: Oratorio Tangram или Marvel vs. Capcom, уже оснащены в Японии полноценными сетевыми функциями. В Америке весь народ с радостью играет в новые сетевые версии NFL 2K1 и NBA2K1, немалой популярностью пользуется и порт Quake III Arena, почти ни в чем не уступающий PC'шному и даже в чем-то более «справедливый», – ведь все участники находятся в абсолютно одинаковых условиях, не завися от «железа» своих компьютеров. Впрочем, все эти решения покажутся сущими пустяками по сравнению с тем, что Sega и Sonic Team приготовили нам в лице **Phantasy Star Online**. PSO – первая в истории консольная сетевая RPG, проект, по масштабам и значимости превосходящий почти все, чем команда под руководством Yuji Naka занималась ранее. Если в 1998 году Sonic Team было предложено менее чем за год создать игру, которая продавала бы Dreamcast, то в 2000-ом этим же людям пришлось заниматься созданием проекта, который бы заставил людей выйти в Сеть.

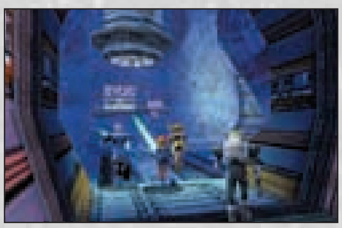






ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: Сетевая RPG
Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team
Дата выхода: январь 2001
Онлайн: www.sonicteam.com





Phantasy Star Online, несмотря на невероятно известную и любимую тысячами «престарелых» игроков марку, имеет мало общего со своими предшественниками. Мало похожа она и на типичную японскую RPG с ее пошаговыми боями и долгим душещипательным сюжетом. По композиции и модели игрового процесса больше всего параллелей можно провести не с Final Fantasy или Dragon Quest, а с Diablo. Игрок управляет лишь одним героем, который может объединяться в Сети с тремя другими персонажами, контролируемыми другими людьми, и вместе с ними выполнять множество различнейших миссий. Если же вы играете в single player, то роль ваших напарников возьмет на себя компьютер. Сражения в PSO ведутся в режиме реального времени, но, благодаря полностью трехмерному (и сногсшибательно выглядящему) миру, на Diablo все происходящее ни капельки не похоже.

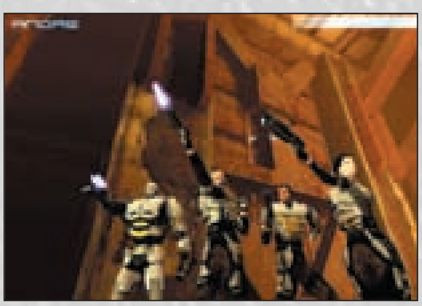
Так же, как и Bouncer, с которым **PSO** выходит чуть ли не в один день, новая игра Sonic Team будет практически мгновенно издана в Америке и Европе, чтобы игроки всех стран могли бродить по мирам Phantasy Star вместе, тем более, что языковой барьер в игре практически полностью преодолен.

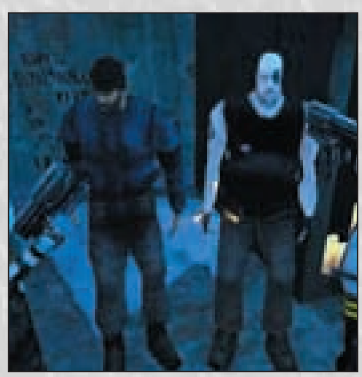
PROJECT EDEN

Максим Заяц

Мир далекого будущего... Каким только не представляли себе его разработчики компьютерных игр -мрачным и воинственным, разрушенным до основания и урбанизированным до предела, несправедливым и жестоким. По мнению команды Core Design, прославившейся благодаря нескончаемому сериалу Tomb Raider, эти прогнозы имеют реальные шансы оправдаться – во всяком случае, именно «жестокому и несправедливому» миру далекого будущего посвящен их новый проект, получивший название **Project Eden**. Основная идея игры не нова. Помните Slave Zero с его гигантскими «вертополисами», бесконечной чередой этажей, уходящих в загрязненное небо Земли? В **Project Eden** нас ждет уже знакомая картина: в результате катастрофического перенаселения огромные города заняли практически каждый свободный клочок земной поверхности, после чего начали неуклонно расти ввысь. Люди рождались, жили и умирали на отведен-







ДОСЬЕ
Платформа: PC, Dreamcast Жанр: action/adventure Издатель: Eidos Разработчик: Core Design
Интернет: http://www.core-design.com/
Дата выхода: 2001 год





ном им уровне многокилометровых небоскребов. Многие из них так никогда и не видели света солнца. Разумеется, самые богатые жили на верхних этажах, в то время как нищета ютилась внизу. Для контроля за соблюдением границ было создано специальное подразделение Urban Protection Agency (UPA), основной задачей которого был поиск беглецов, нелегально покинувших свой уровень.

Все началось с того, что на один из нижних ярусов – завод «Real Meat» – отправилась группа инженеров, которая вскоре таинственным образом исчезла. На поиски был направлен один из отрядов UPA, командование которым нам предстоит взять на себя. Отряд состоит из четырех бойцов: Carter (командир), Minoko (компьютерный гений), Andre (инженер) и Amber (робот по сути и по профессии). Сражаясь с многочисленными врагами и решая головоломки каждого из одиннадцати уровней игры, мы можем управлять любым из персонажей, отдавая остальным лишь общие приказы. Разумеется, пропавшая инженерная команда окажется лишь предвестником зловещего заговора, раскрыть который предстоит нашим героям, и игра будет постепенно уводить нас все глубже и глубже в недра огромного мегаполиса, в который превратилась некогда цветущая планета Земля.

Несмотря на то, что разработкой игры занималась та же команда, что создавала последние серии Tomb Raider, движок для **Project Eden** решили создать новый и уникальный. Судя по имеющимся на сегодняшний день материалам, эта затея оказалась вполне успешной. Несмотря на все сложности – множество высокодетализированных объектов, постоянная смена вида от первого лица (мы управляем одним из персонажей) на вид от третьего (мы отдаем приказы сразу всем членам отряда) и шикарные суперэффекты, – игра вполне пристойно работает даже на машинах среднего класса и обещает стать одним из самых интересных проектов 2001 года. Не считая очередного Tomb Raider, конечно. :)



Максим Заяц

RED FACTION

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS 2 Жанр: action
Издатель: THQ Разработчик: Volition
Интернет: http://www.redfaction.com/
Дата выхода: 2001 год

На какие только ухищрения не приходится идти разработчикам FPS для того, чтобы хоть как-то обойти конкурентов и выделить свое детище из череды однообразных клонов. Однако, поразмыслив немного, невольно приходишь к мысли о том, что со времен Doom`a в жанре так и не появилось ничего революционно нового – хотя попыток было более чем достаточно. Но определенные надежды все-таки есть, и значительную часть их подает **Red Faction** – проект компании Volition, внезапно переключившейся с сериала Freespace на столь неоригинальный жанр, как FPS. Впрочем, этой игре с самого начала было обеспечено повышенное внимание – и все благодаря использованной в ней технологии Geo-Mod.



Задумаемся на минуту о том, как различные игровые объекты реагируют на прямое попадание чего-либо огнестрельного. Что-нибудь маленькое – вроде стола или вазочки – в лучшем случае разлетается









на куски, на стене остается аккуратный след, ну а солидные конструкции типа мостов и зданий к попыткам уничтожить их обычно относятся равнодушно. Нонсенс: выпустив ракету, взрывной силы которой достаточно для того чтобы подорвать танк, в деревянную стену сарая, мы получаем в результате всего лишь неровное темное пятно – сарай же остается целехонек. «Непорядок», – решили разработчики-энтузиасты и взялись за создание нового движка, который позволил бы осуществлять реальную деформацию практически всех игровых объектов. Иными словами, выстрелив в стену из ракетницы, мы получаем в результате либо неровную дыру приличных размеров, либо солидное углубление – здесь все зависит от толщины стены. Проломив пол под ногами, мы можем спрыгнуть на нижний ярус; пробившись через монолитную скалу – значительно сократить путь к концу уровня. Добавим сюда еще различные жидкости – к примеру, воду, вытекающую из пробитой выстрелами цистерны, в соответствие со всеми законами логики заполняющую помещение, а затем с шумом уходящую через только что пробитую дыру в полу на нижний ярус – и картина технических возможностей игры будет достаточно полной.

Сюжет **Red Faction** не слишком оригинален – на далекой марсианской шахте рабочие поднимают восстание для того чтобы выяснить причины внезапно начавшейся эпидемии чумы. Нашему главному герою в течение двадцати с лишним уровней предстоит сражаться с сотрудниками службы безопасности корпорации Ultor, пробиваясь в поисках лекарства к секретной лаборатории. Полтора десятка видов оружия, я думаю, никого не удивят. Куда более интересной должна показаться информация о том, что для передвижения по огромным уровням **Red Faction** мы сможем использовать различную технику – от вооруженного пулеметом и ракетницей БТР-амфибии до специальной бурильной машины a-la «Вспомнить все». С ее помощью, кстати, мы сможем куда более эффективно перекраивать дизайн уровней. :) Конечно же, всему есть свои пределы, и в игре будет один неуничтожимый материал, который не позволит нам искрошить какую-нибудь шахту до космической пустоты, но в остальном играющему будет предоставлена полная свобода действий. Пока же разработчики разрываются между желанием показать максимум возможностей своего нового движка и суровой реальностью, согласно которой игра с хорошей графикой должна без торможения работать на машинах среднего класса. Кто победит? Окончательно выяснить это мы сможем лишь весной 2001 года.

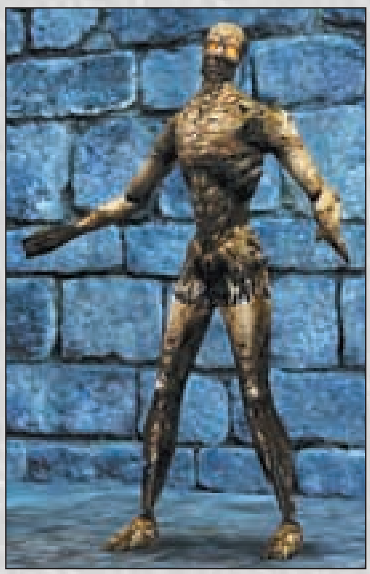
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Если уж **Return to Castle Wolfenstein** сравнивать с чем-либо, то уж точно никак не с Doom III. Грань между сиквелом и римейком может быть очень тонкой, но в данном случае было бы более уместно вспомнить, например, Prince of Persia 3D. Концептуально игра все-таки в немалой степени будет отличаться от Wolfenstein 3D, несмотря даже на то, что разработчики обещают сохранить общий стиль и игровую атмосферу.

У команды Gray Matter, которая была образована ребятами из Xatrix Entertainment (Redneck Rampage, Kingpin), есть немало шансов заставить нас неоднократно вспоминать о **Return to Castle Wolfenstein** в течение всего 2001 года. Разработка римейка может оказаться самой яркой попыткой создать так называемый «классический FPS». Классика – в минимуме запутанных головоломок, максимуме чистого action'а, а также в том, о чем принято говорить, как о драйве.

Дмитрий Эстрин





Сюжет игры связан со зловещими планами Гиммлера, который хочет пополнить ряды нацистской армии, оживляя мертвецов. Генетические эксперименты, оккультные обряды, нацисты-зомби… Бр-р. Изрядная степень бредятины – дань традициям «классического FPS».

Однако новаторств в **Return to Castle Wolfenstein** тоже вроде бы хватит. Gray Matter неоригинальна в своих обещаниях обеспечить невероятно высокую интерактивность, однако не верить разра-

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Activision Разработчик: Gray Matter
Онлайн: http://www.graymatterinteractive.com/
Дата выхода: III четверть 2001 года



ботчикам оснований пока нет. Например, в процессе игры можно спокойно взять в руки стул и разбить его о голову какого-нибудь фашиста. Возможно в финальной версии **Return to Castle Wolfenstein** в руки можно будет брать даже самые мелкие предметы. После случайного попадания в цистерну с нефтью, нефть, как ей и положено в реальной жизни, выльется на пол. Пол станет скользкий и соответствующим образом изменится динамика передвижения героя. При попадании в каменную стену враг может быть ранен осколками. И нет ничего удивительного в том, что каждый ящик будет весело разлетаться после первого же выстрела.



Возможно, порадует нас и искусственный интеллект. Так, очевидцы, например, с восторгом рассказывали, как фашисты подбирали не успевшие взорваться гранаты и швыряли их в обратном направлении. По слухам, правда, некоторые гранаты взрывались прямо в руках у фрицев, но это детали…



Графика – все перед вами. Движок Quake III Arena, великолепные текстуры в высоком разрешении, сравнительно простые полигонные модели персонажей и замысловатые световые эффекты. Доминируют темно-синие оттенки, которые должны вызывать ассоциации с зимой, ночью и готической чертовщиной, усиленной присутствием зомбонацистов.

На недостаток информации пока пожаловаться никак не удастся. Стоит пожаловаться разве что только на отсутствие какой-нибудь ранней тестовой версии, которая бы смогла существенно подогреть наше ожидание и вернуться к **Return to Castle Wolfenstein** еще, как минимум, несколько раз.

SHENMUE 2

Сергей Овчинников

С момента появления на свет первой главы **Shenmue** прошел ровно год. Лишь пару месяцев назад игра появилась в Америке, прекрасно озвученная и принятая фанатами видеоигр на «ура». Несмотря на то, что первоначально казалось, что новые главы игры будут появляться как минимум несколько раз в год, в реальности все оказалось несколько иначе. Идея о выпуске каждой части отдельно показалась слишком сложной, и игра теперь будет выпускаться «упакованными» сборниками по три-четыре главы. Соответственно, называться следующая игра будет не Shenmue Chapter 2, а просто **Shenmue 2.** Во второй части будут содержаться главы со второй по пятую из прогнозируемых шестнадцати. Действие продолжится на том же самом моменте, когда закончилась вступительная глава, а именно на гигантском теплоходе, отправляющемся в Гонконг. Еще по старым заявлениям Yu Suzuki нам известно, что вторая глава будет озаглавлена Mainland China, к тому же, как выясняется, работа над игрой была начата именно с этого этапа – ведь на всех презентациях игры еще до выхода Chapter 1: Yokosuka показывались либо улицы Гонконга, либо мистический лес где-то в Китае, либо деловая часть странного го-



ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: FREE
Издатель: SEGA/CSK Research Institute
Разработчик: AM2 of CRI Дата выхода: осень 2001
Онлайн: www.shenmue.com



рода, расположенного на огромном холме. А японский пролог, по всей видимости, был добавлен для того, чтобы игроки могли лучше разобраться в предыстории, – Yu Suzuki решил, что всех событий Chapter 1 во вступительном ролике не покажешь, – отсюда и странная любовная линия с Nozomi, и мелкие разборки с местными бандитами. На реальный сюжет игры они навряд ли как-либо повлияют. Сами того не замечая, ребята из Am2 превратили Chapter 1 в самодостаточную игру. Только вот слишком короткую для того, чтобы называть ее «эпической сагой». **Shenmue** как таковая ею бесспорно является, но вот Yokosuka на такое определение явно не тянет.

Несмотря на то, что разработка **Shenmue 2** идет полным ходом, реально об игре, и уж тем более о ее сюжетной линии, пока известно немногое. Так, мы точно знаем, что именно в Chapter 2 Ry, наконец-таки встретится с девушкой его грез Rei Shenhua, а также с жительницей Гонконга, помешанной на древнекитайской истории, которая сможет, вероятно, растолковать ему предназначение зеркал. Помимо этого, в Гонконге Ryo вновь встретится с преступным портовым элементом. Но на этот раз противостоять ему окажется сложнее. Будет во второй части и могущественная колдунья, однако на чьей стороне она окажется, пока неизвестно. Совершенно определенными выглядят слухи о том, что в игре в качестве необычной локации будет присутствовать некий древний замок, исследуя который, Ryo впервые столкнется со сверхъестественными силами.

Технологически **Shenmue 2** будет довольно близка к оригиналу, однако несколько существенных усовершенствований в движок Am2 все-таки сделала. Прежде всего, они будут касаться количества одновременно показываемых персонажей на экране. По слухам, разработчикам удалось добиться показа 50-60 героев одновременно без всяких потерь производительности. Больше детализации будет и у ключевых персонажей. В целом вторая часть будет чуть более насыщенной действием, в ней будет значительно усовершенствована система Free Battle, а сюжет, наконец-то, начнет двигаться по основной линии. Впрочем, не стоит ожидать серьезной развязки – Am2 сделает все возможное, чтобы с последним кадром **Shenmue 2** вам больше чем когда-либо захотелось Shenmue 3. Которая с такими темпами может появиться уже не на Dreamcast. ;-)

SILENT HILL 2

Жил-был мирный паренек Джеймс Сандерленд. И не было в его жизни никаких особенных проблем до тех пор, пока не получил он письмо от своей жены. Нет, она не умоляла выслать еще денег, вернуться к семейному очагу и даже не грозилась отравить любовницу. Просто она попросила Джеймса заехать навестить ее в захолустный городок Сайлент Хилл. Казалось бы, ничего особенного, если бы не одна маленькая деталь. Дело в том, что мисс Сандерленд умерла 3 года перед тем как написать письмо. А так – все в порядке, все нормально.

Как и следовало ожидать, Джеймс следует зловещему приглашению – себе на горе, нам на веселье, потому что именно с этих событий и начнется новая часть **Silent Hill** – знаменитого ужастика от Konami. В свое время **Silent Hill** достойно считался (да и до сих пор считается) одной из самых пугающих игр для PlayStation, причем нагнетаемый ею страх был несколько другого свойства, чем прямолинейный биологический кошмар Resident Evil. Страх **Silent Hill** – липкий, тягучий, туманный страх временами действовал гораздо сильнее, чем откровенная отвратительность разлагающейся плоти из Резидентного Зла.


Иван Напреенко

ДОСЬЕ
Платформа: PS2 Жанр: horror adventure
Издатель/разработчик: Konami/Konami
Количество игроков: 1
Дата выхода: август 2001



Судя по роликам, представленным на осенней TGS 2000, и другим материалам, опубликованным разработчиками позднее, эстетика игры осталась прежней: одинокий запуганный трехмерный герой скитается в тумане по угрюмым пререндеренным бэкграундам потерянного города, изредка встречаясь с другими трехмерными персонажами. Эти встречи нисколько не проясняют складывающейся ситуации, скорее наоборот – усиливают атмосферу неопределенности. Вот сидящая на стене странная девочка, разговаривающая с главным героем, не слезая вниз, а вот парализованная женщина, шепчущая пугающую бессмыслицу. Или уже настоящий кошмар: мертвое тело, одетое в одежду нянечки роддома, раздираемое изнутри каким-то организмом, пытается встать





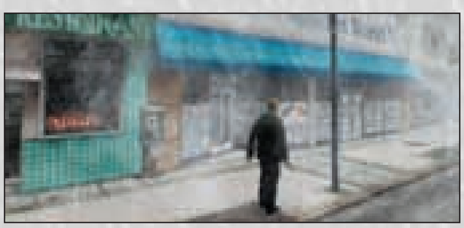




SILENT HILL













…навстречу Джеймсу. Герой блуждает в мрачных темных коридорах, заброшенных домах, боясь заглядывать в зеркала, постоянно сталкиваясь с необъяснимыми явлениями и дурными предзнаменованиями.

При создании потусторонних (назовем их так) персонажей авторы нарочито не применяли motion-capture, чтобы обострить эффект неестественности, а следовательно, зловещности персонажей. Пресловутый туман будет использован в игре в гораздо меньших чем раньше количествах, так как технического потенциала PS2 с избытком хватает для того, чтобы рисовать четкие ясные модели. Другой вопрос: нужны ли в мистическом ужастике четкие ясные модели? Вот и разработчики так думают, а посему туман был оставлен как необходимое погодное условие в тихом, спокойном городке Сайлент Хилле… В итоге становится очевидным, что в ближайшее время нас могут осчастливить лучшей horror-игрой для PS2.

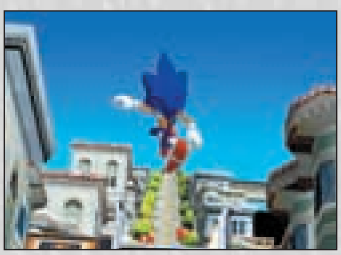
Установка на ближайшие месяцы: добыть PS2, купить **Silent Hill 2,** как только появится, в полночь запереться в комнате, потушить свет, вставить диск… И не забудьте написать завещание: кто знает, может быть еще одно путешествие в тихий городок окажется для вашего сердца последним?



SONIC ADVENTURE 2

Сергей Овчинников

Yuji Naka, руководитель студии SonicTeam, не так давно заявил о том, что отныне он будет заниматься исключительно новыми оригинальными проектами и не собирается в ближайшее время делать никаких сиквелов, включая и так вожделенный народом Nights2. Самое удивительное во всем этом то, что создатель Соника действительно не кривил душой, – он лично сиквелами больше не занимается. Что, собственно, не мешает остальным членам его команды разрабатывать хоть Sonic 756, хоть Nights RPG. С недавних пор Sonic Team является практически независимой от материнской Sega компанией и более-менее самостоятельно определяет, в каком направлении ей лучше развиваться. Слава Богу, это направление пока кажется



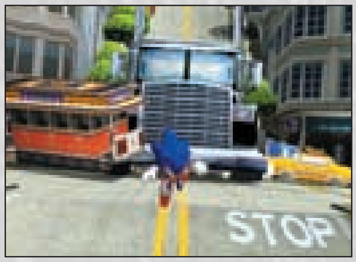
ДОСЬЕ

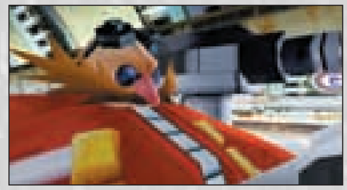
Платформа: Dreamcast Жанр: Сверхзвуковой платформер Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team Дата выхода: февраль 2001
Онлайн: www.sonicteam.com

правильным не только самим ребятам-разработчикам, но и всей игровой общественности. В то время как основной костяк команды завершает работу над Phantasy Star Online, в образованном в конце 1999 года подразделении Sonic Team USA подходит к завершению работа над другим гарантированным суперхитом **Sonic Adventure 2.**









Несмотря на то, что игра создается в Америке, работают над ней, в основном, японцы, причем как раз те самые, что делали первую часть игры, так что за качество финального продукта можно особенно не волноваться. Сюжетно же игра будет полностью независима от своей предшественницы и, в отличие от своей предшественницы, будет стараться выдать максимум разнообразия в самих уровнях, а не в их прохождении разными персонажами. Играбельных героев в **SA2** будет лишь два – собственно Sonic и его вечный друг-противник Knickles. Всех остальных персонажей первой части ввиду абсолютной вторичности решено было превратить в NPC. Но зато у имеющихся героев значительно расширился как арсенал приемов, так и способов прохождения уровней. Вместе с Phantasy Star Online в Японии выйдет играбельная демо-версия Sonic Adventure 2, которую уже успели показать многим журналистам. Только лишь из первого уровня, расположенного в симпатичном городке, явно инспирированном Сан-Франциско, где и располагается штаб-квартира Sonic Team USA, выяснилось, что Соник отныне может кататься на скейтборде по улицам, перилам, лестницам и любым подходящим объектам, а также имеет возможность по-новому атаковать противников. Графически игра стала значительно сильнее – теперь без всяких признаков торможения перед глазами проносятся сцены, буквально напичканные яркими детализованными объектами. На экране происходит что-то совершенно невероятное – сталкиваются друг с другом машины, взрываются бомбы, сходят с рельсов кабельные трамваи (в Сан-Франциско трамваи тянет через холмы расположенный под землей стальной кабель). Всего же в игре планируется более десяти уровней (а скорее всего, что-то около двадцати), так что новшеств нас ждет еще масса.

Финальная версия Sonic Adventure 2 выйдет одновременно во всем мире приблизительно в феврале.

SA2 выходит в год десятилетия Соника, так что мы почти уверены, что этот проект не единственный в запасе Sonic Team. ●

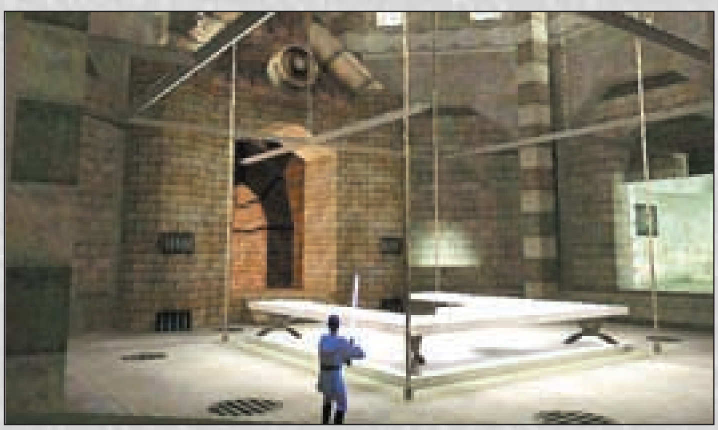
STAR WARS: EPISODE ONE OBI-WAN

Огромная популярность киноэпопеи «Звездные войны» породила множество игр самых различных жанров, но далеко не всем из них удалось хоть незначительно повторить успех фильма. Jedi Knight однозначно был вне конкуренции. Этот проект лишний раз доказывал всем упрямым и недоверчивым: Джордж Лукас умеет делать не только гениальные фильмы. У любой более-менее знаменитой игры рано или поздно появляется продолжение... Но вспомните историю «Звездных войн» – первый эпизод появился на экранах много лет спустя после выхода четвертого, пятого и шестого. Так почему же игра должна отставать? Obi-Wan – не продолжение, а, скорее, приквел знаменитого Jedi Knight и по совместительству один из самых многообещающих проектов Lucas Arts, находящихся сейчас в стадии разработки.



Максим Заяц





ДОСЬЕ
Платформа: PS2, XBox Жанр: action
Издатель: Lucas Arts Разработчик: Lucas Arts
Интернет: http://www.lucasarts.com/
Дата выхода: 2001 год

Главным героем **Star Wars: Episode One Obi-Wan** будет, естественно, сам наставник Люка Скайуокера во времена своей молодости. Однако разработчики решительно отказались во всем следовать сюжету фильма, как это было в Phantom Menace. Obi-Wan – это своего рода «взгляд со стороны» на те эпизоды, которые остались за кадром. Нам предстоит поближе познакомиться с логовом тосканских рейдеров и покоями дворца королевы Амидалы, мы побываем на равнинах Татуина и в столице набу Фиде – всего 13 миссий, в ходе которых молодой Оби-Ван будет совершенствовать свои навыки Джедая. Я думаю, никто не удивится, узнав о том, что оружие в игре, хотя и присутствует в немалом количестве, но играет весьма незначительную роль. Впрочем, предыдущее высказывание относится лишь к различным бластерам, винтовкам и гранатам. Лазерный меч – это святое, равно как и Сила, помогающая его использовать. Для того чтобы достойно выступить в конце игры против Дарта Маула, нам придется хорошо потрудиться. Помнится, еще Йода говорил: «Используй Силу, Лю... Оби-Ван». Будем использовать – тем более что, по мере развития нашего персонажа, у него будут



появляться все новые и новые способности, связанные с этой загадочной субстанцией. Типичный пример: бежим мы по покоям дворца, думаем о принцессе – а навстречу два дроида. Так вот, опытный Джедай может их: а) обмануть, б) отвлечь, в) грохнуть об стену, г) разрубить лазерным мечом, д) метнуть в них лазерный



меч, е) перепрыгнуть – или даже перелететь. В общем, шансов у роботов немного...

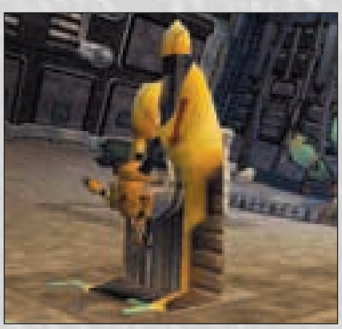
Особо тщательно разработчики потрудились над физической моделью игры – это еще не Trespasser, но груда ПРАВИЛЬНО рассыпающихся ящиков, которые могут задержать погоню у нас за спиной, тоже весьма впечатляет. И это всего лишь один из примеров... Вторая гордость разработчиков – точное отслеживание местонахождения объектов в трехмерном пространстве, которое стало возможным благодаря новой технологии Glyph System. Иными словами, для того чтобы отрубить противнику руку, меч должен ударить точно по этой руке – а не где-нибудь рядом. Гордость номер два – игровой движок Tanis, позволяющий подгружать отдельные участки гигантских уровней практически незаметно для играющего (интересно, «незаметно» – это на какой машине?). Ну и, наконец, основной жизнеопределяющий момент любой современной игры – графика. Стандартный action с видом от третьего лица и хорошо анимированными персонажами – маловато для потенциального суперхита. Однако время у разработчиков еще есть – а там, глядишь, второй эпизод подоспеет, и на волне народного интереса Obi-Wan без проблем вознесется к вершинам игрового Олимпа. В общем-то, вполне заслуженно...

STARTOPIA

Сергей Дрегалин

Повторить Dungeon Keeper удалось только Dungeon Keeper за номером два. Ну не поддается клонированию «самая эпатажная игра в истории электронных развлечений, где нужно быть плохим, плохим и еще раз плохим». Однако пытливые умы все же решились на отчаянный шаг и готовят проект, который во многом повторит хит от Bullfrog и придаст ему новый шарм. Звездный шарм.

Представьте себе огромную космическую станцию с несколькими этажами. Эта махина вращается вокруг какой-то



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Стратегия в стиле DK
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Mucky Foot Studios Интернет: http://www.stratopia.com
Дата выхода: I квартал 2001 года











богом забытой планеты в дальних секторах галактики. Так вот, ваша задача – устроить обитателям станции (всего в **Startopia** девять рас) локальный райский оазис. Но так, чтобы при этом не пострадала и сама станция, – то бишь нужно и о материальном благосостоянии позаботиться, и про мотивацию да мораль подопечных не забыть. Разумеется, есть огромный соблазн взять в когтистомускулистые лапы большой кнут, спрятать подальше пряник и устроить всем профилактическую беседу «все работать, сволочи ленивые!!!». Однако при таком раскладе обитатели станции – будь то двухголовый ученый в белом халатике или сборщик-наладчик с десятком конечностей – быстро покинут родные пенаты и махнут на шлюпках к конкурентам в поисках звездной утопии…

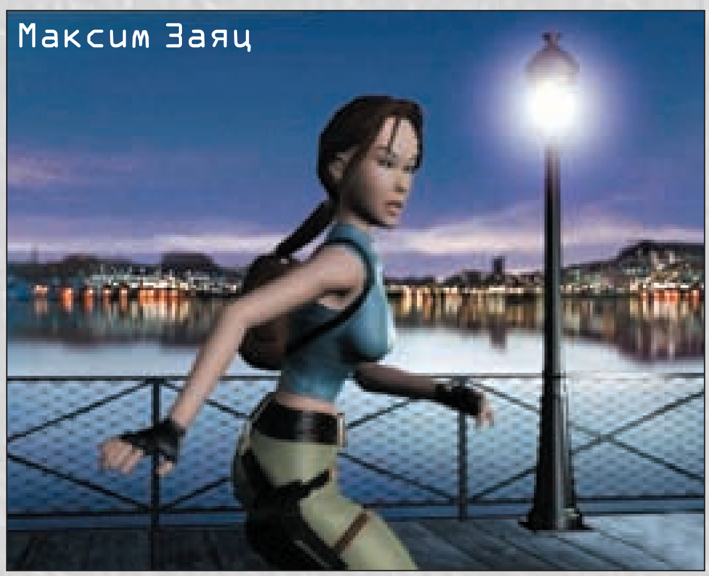
Развлечение подопечных – это уже ноу-хау **Startopia**. Инопланетяшки обожают отрываться на дискотеках, тусоваться в барах, молиться божествам в специальных храмах, а также просаживать кровно заработанные на игровых автоматах. В общем, развлекаются так, что не соскучишься.

Внешняя угроза осталась, хотя, конечно, рыцаря в сверкающих доспехах ждать уже не приходится. Вместо него заявятся наглые существа с бластерами наперевес и лазерными саблями наизготове. Вот тут-то и придется свистать всех наверх и кричать «полундра!». Сражения будут происходить в духе Dungeon Keeper, хотя скриншоты и пресс-релизы уверяют о большей зрелищности и динамике. Кто-то ставит ловушку, кто-то, спрятавшись за опорой, палит из бластера и т.д.

…Такой вот необычный проект. По крайней мере, пока еще не вышло ни одой игры в стиле Dungeon Keeper, и, похоже, наш подопечный станет первой ласточкой. Что приятно – не клоном, а именно продолжателем. Так пожелаем пернатому счастливого полета к звездной утопии!

TOMB RAIDER NEXT GENERATION





Максим Заяц

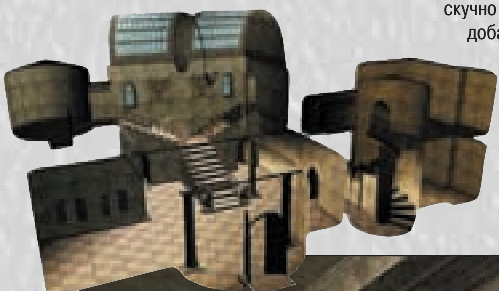
Одну и ту же игру – даже самую красивую и оригинальную – нельзя продавать пять лет подряд, меняя при этом лишь названия серий. Самые верные и преданные фанаты начнут недоуменно пожимать плечами, получив под видом новой игры очередной mission pack «с улучшенной графикой, продвинутым управлением и новым дизайном», – и начнут постепенно переключаться на что-то другое. Разработчики из Core Design в полной мере осознали эту печальную истину к моменту выхода пятого Tomb Raider. Случилось чудо – «нестареющая» Лара Крофт все-таки вышла из моды, и для выпуска следующей части игры нужно было поступиться принципами и что-то срочно менять. Какой вывод сделали из сложившейся ситуации маркетологи Eidos? Нет-нет, упаси Бог, не об угасании интереса к самому сериалу. Просто Tomb Raider необходимо срочно выводить на новую орбиту и разрабатывать очередную игру под консоли нового поколения. И в самом деле, счастливым обладателям PlayStation 2 и будущим счастливым обладателям X-Box просто необходимо познакомиться с «секс-символом игровой индустрии» Ларой Крофт. PlayStation и PC? Это уже пройденный этап…

ДОСЬЕ

Платформа: PS 2, X-Box Жанр: action/adventure
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Core Design Интернет: http://www.core-design.com/
Дата выхода: конец 2001 года



Новые консоли волей-неволей заставляют задуматься о том, что графику игры придется немного переработать. 200-300 полигонов, из которых некогда собиралась Лара, на PlayStation 2 будут смотреться... несколько странно. Хорошенько поразмыслив, разработчики решили не мелочиться и поднять эту цифру на порядок (то есть в десять раз), значительно повысив при этом детализацию текстур и переработав анимацию. И даже создали пререндеренный ролик, призванный утереть носы недоверчивым и доказать, что все будет круто. Действительно, впечатляет – вот только между концептуальным роликом и реальной игрой лежат долгие месяцы работы целой команды программистов, художников и дизайнеров, которым и предстоит создавать новую Лару Крофт. И создадут ведь – в этом нет никаких сомнений. А для того чтобы ей не было скучно в одиночестве, они собираются добавить в игру еще как минимум одного «playable character». Отдавая дань моде, согласно которой все приставки должны быть подключены к Интернету, разработчики решили, что новые квесты и новых персонажей мы вполне сможем находить на просторах Сети – вернее, находить мы будем небольшие патчи, разблокирующие давно уже записанные «секретные» части программы. Гениальное решение номер два – новая серия Tomb Raider будет состоять из нескольких эпизодов, каждый из которых необходимо приобретать отдельно. Иными словами, Core Design просто «обнулила счетчик» и вновь получила цифру «1» рядом с первым эпизодом шестой части игры. Просто и изящно.







Tomb Raider Next Generation – это всего лишь рабочее название. Понизив голос, разработчики выдают крамольные идеи о том, что в финальном варианте игры, возможно, не будет даже словосочетания Tomb Raider. Верится, признаться, с трудом – как же мы без него? Вроде уже и привыкли...

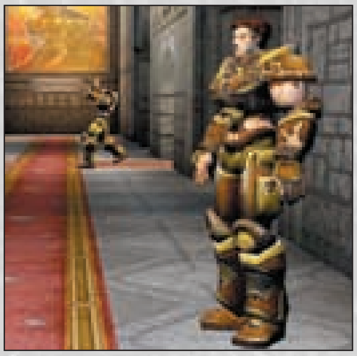
UNREAL 2

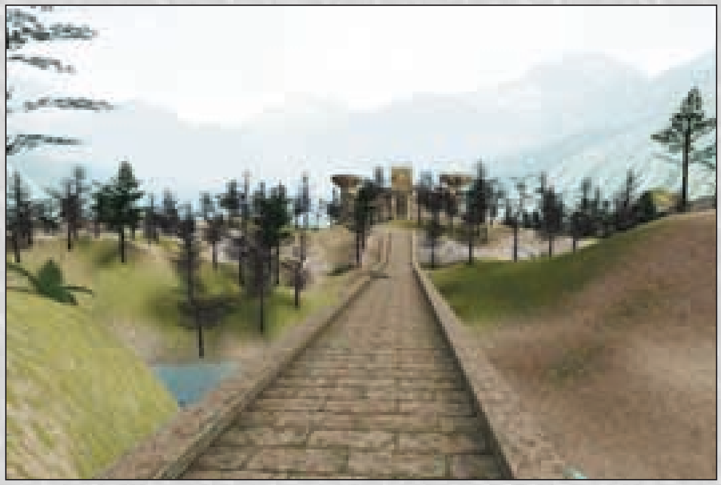
Дмитрий Эстрин

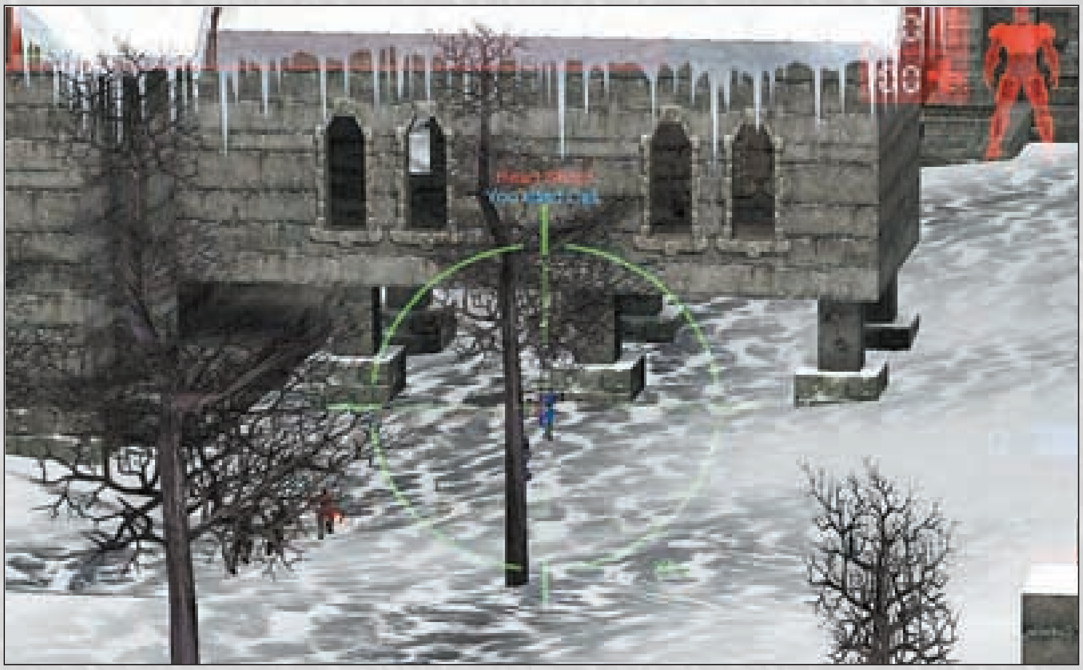


Посмотрите на эти скриншоты и запомните: это не **Unreal 2.** Но **Unreal 2** будет выглядеть именно так. Запутанная ситуация оказывается не такой уж и запутанной, когда выясняется, каким же образом разрабатывается вожделенный сиквел. Дело в том, что Epic Megagames, компания, которая создала, собственно, Unreal и Unreal Tournament, не делает **Unreal 2. Unreal 2** делает Legend Entertainment, компания, которая в свое время сваяла Collahan's Crosstime Saloon и Wheel of Time.

Однако это вовсе не значит, что Epic Megagames осталась не у дел. Компания, в частности, разработала великолепный игровой движок, который произвел сильное впечатление на посетителей ECTS'2000. Разработка же всего остального досталась Legend Entertainment. Как так могло получиться? На самом деле, Epic Megagames очень давно начала сотрудничать с Legend Entertainment, которая создала, в частности, add-on Unreal: Return to Na-Pali. Показательно и то, что самый известный и относительно успешный проект Legend – Wheel of Time – был сделан на движке Unreal. Теперь вот на все вопросы, связанные с тем, что **Unreal 2** делает неизвестно кто, ребята из Epic Megagames отвешивают этим «неизвестно кто» стандартные комплименты: «They kick ass!». Будем надеяться, что все так и будет. Кстати, Epic Megagames собирается приступить к



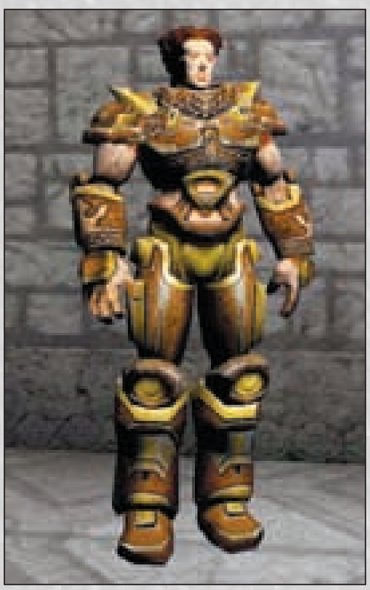






созданию другой игры, о которой пока ничего не известно. Впрочем, будьте уверены, о ней мы еще в обязательном порядке вспомним в будущем, как только появится какая-либо информация.

Очевидно то, что структура игры не изменится. Один огромный уровень, а, точнее, целый мир, яркий и разнообразный, и, разумеется, никаких навязчивых заданий. Причем, если Unreal был ориентирован, скорее, на относительно спокойные прогулки с отстрелом попадающихся гадов, то действие **Unreal 2** окажется насыщено action'ом. Можно долго спорить о том, хорошо это или плохо, мне, однако, остается отметить, что все зависит лишь от самой реализации. То есть от подхода самой Legend Entertainment. Честно говоря, я не могу припомнить ни одного случая, когда из



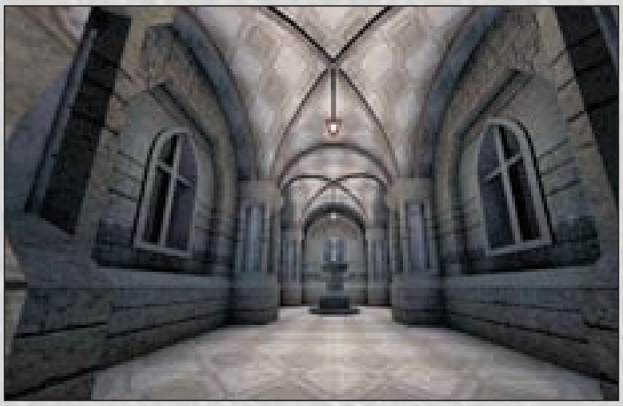
ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Infogrames Разработчик: Legend Entertainment Онлайн: http://www.infogrames.com
Дата выхода: вторая половина 2000 года



сиквела, над которым работали люди, не имеющие никакого отношения к оригинальной игре, получался бы шедевр. Впрочем, существенных оснований для пессимизма нет. Достаточно того, что Epic Megagames все-таки будет осуществлять жесткий контроль за всем процессом разработки.

Нам остается лишь надеяться, что **Unreal 2** действительно окажется логическим продолжением Unreal. Не думаю, что кто-то остался равнодушен к опасному, но, тем не менее, прекрасному миру Na-Pali. Наверняка, он и великолепная атмосфера, заставляющая играть, часами не отрываясь от монитора, перейдут в сиквел. Впрочем, уже сейчас не вызывает никаких сомнений то, что этот мир существенно изменится. И изменить его должны гигантские открытые пространства. При этом советую вам забыть об обычных ровных площадках с двумя-тремя торчащими скалами, как о страшном сне. Теперь все будет совсем





по-другому. Что вы скажете, например, об огромных лесах? Именно – лесах, а не десятке примитивных деревьев? По крайней мере, то, что нам довелось увидеть в технологической демке Epic Megagames, даже не с чем сравнить. На одном из дисков «Страны Игр» мы уже выкладывали ролик с демонстрацией нового engine'а **Unreal 2,** но о том, как будут использованы широчайшие возможности движка командой Legend Entertainment, можно только догадываться.

Возможно, что увеличится интерактивность. Хотя никакой информации на этот счет не существует. С другой стороны, если движок позволяет (а он действительно позволяет) сделать интерактивным буквально все и вся...

Продолжая логическую цепочку, можно также сказать, что, если есть уникальная (для 3D-action'ов) возможность смоделировать настоящий лес, вряд ли разработчики оставят ее без внимания. С другой стороны, FPS в лесу... Согласитесь, представить чрезвычайно сложно. Можно было бы предположить о вероятном существовании неких тактических элементов в игровом процессе, но подобные предположения лежат уже в области домыслов. Все равно все будет совсем не так, как мы себе представляем. Хоть кто-нибудь ожидал, что Unreal после стольких лет разработки будет выглядеть так, как он выглядит? Скорее всего, абсолютно то же самое произойдет и с **Unreal 2.**

А вообще, можно даже не сомневаться, что раннюю версию игры мы увидим на E3'2001. Хотя и не исключено, что еще раньше – на GDC'2001. Именно тогда мы к ней и вернемся.

VIRTUA FIGHTER X

Сергей Овчинников

Пожалуй, по значимости и по степени влияния на развитие игровой индустрии с сериалом **Virtua Fighter** может сравниться только лишь Super Mario. Для компании Sega, да и для всех игроков, именно VF стал настоящим символом того, что переход в 3D неизбежен. Революционность игры состоит даже не в том, что это была первая трехмерная драка, первый проект, использовавший motion capture, первый файтинг, в котором бойцы владели конкретными реалистичными боевыми стилями, – это все важно, но далеко не является главным. Секрет **Virtua Fighter** в балансе персонажей и невероятно затягивающем игровом процессе. Учитывая серьезнейшие различия в стиле бойцов, не перестаешь удивляться, каким образом удалось настолько хорошо сбалансировать игру. **Virtua Fighter**, помимо всего прочего, еще и является извечным графическим эталоном. С выходом Model 1 и первой серии игры в 1994 году мир узнал о полигонах и аппаратной акселерации 3D-графики. Model 2 в 1995 году представила игрокам невероятные по тем временам возможности текстурирования и внушительную производительность. В конце же 1996 года **Virtua Fighter 3** на сверхмощной и до сих пор непревзойденной по производительности Model 3 продемонстрировал нам абсолютно реалистичные человеческие фигуры и игровой процесс в полном 3D с использованием особенностей трехмерных арен.

После **VF3**, окончательно утвердившего культовый статус сериала и вчистую слизанного годом-двумя позднее многочисленными конкурентами, наступила долгая пауза. Yu Suzuki занялся новым суперпроектом Shenmue, а команде Am2 ничего не оставалось кроме как заниматься чуть менее прорывными играми (правда, одна из них, Spikeout, почти близка к шедевральному статусу). После же завершения работ над первой серией Shenmue мастер, похоже, вернулся к любимому детищу. Традиционно для сериала, всегда открывающего линейку нового «железа», новый **Virtua Fighter**, известный сейчас под кодовым названием **VFX**, появится на новой модели игровых автоматов Naomi 2, представляющей собой многократно усиленный Dreamcast. Правда, на этот раз выход игры не будет связан с премьерой самой технологии – это собы-

ДОСЬЕ

Платформа: Naomi 2, Dreamcast
Издатель: Sega Разработчик: AM2 of CRI
Дата выхода: 2001
Онлайн: www.sega-rd2.com/vfx

тие состоится с появлением этой весной сногсшибательно красивого и не менее популярного, чем VF, футбольного симулятора Virtua Striker 3.

Одним из препятствий, почти, но не до конца устраненных в **VF3**, было ограничение размера арен. Скорее всего, в **VFX** территория для поединков будет многократно расширена, и вместо арен мы увидим некие уровни, на которых будет происходить битва. Что-то на манер Dead or Alive 2, но круче и логичнее по построению. Также есть вероятность появления целиком нового списка персонажей со старыми героями в качестве секретной или открываемой опции. Это было бы вполне естественно для возвращения к сериалу, последняя версия которого вышла в далеком 1996 году. Графика **VFX** – главная загадка. В принципе, Naomi2 не снабжена какими-либо новыми сногсшибательными спецэффектами. В то же время и разработчики игр на Dreamcast порой умудряются поражать нас такой графикой, представить которую навряд ли было бы возможно, даже зная о мощи Dreamcast. Если наблюдать за прогрессом файтингов, то я бы сказал, что неохваченными остались лишь реалистичная мимика, анимация (а не демонстрация керамических) пальцев рук и волосы персонажей. Есть практически полная уверенность в том, что все эти нововведения превратятся в стандарт в **VFX**.

Правдой ли окажутся все эти слухи, мы узнаем лишь спустя пару месяцев, весной этого года на японской выставке игровых автоматов. Релиз же **VFX** предполагается осенью этого года в аркадах и зимой – на Dreamcast и, возможно, других платформах.

WARCRAFT III

Сергей Дрегалин



Blizzard умеет вызывать эмоции. Наверное, нет такого игрока, который бы равнодушно относился к ее играм. Есть те, кто боготворит Diablo и пророка его Starcraft, а есть те, кто лишь презрительно сплевывает, отпуская нелестные комментарии из серии «сакс», «клон» или просто банальное «лажа». Но важно не это – и в том, и в другом случае у людей есть эмоции. И это, на мой взгляд, первая основная отличительная черта игр от Blizzard.

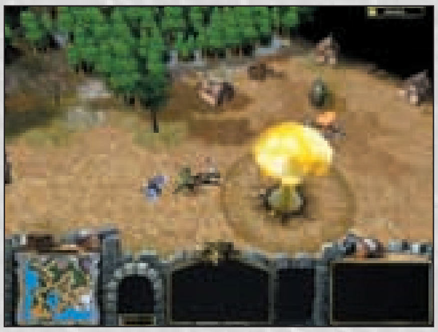
Вторая же отличительная черта компании – стопроцентный технический уровень. Беря с закрытыми глазами игру Blizzard, можно быть уверенным: во-первых, это красиво; во-вторых, это не слишком тормозит; в-третьих, без явных багов и неудобств интерфейса. Даже Diablo II, который оказался наименее презентабельным в данном отношении, выглядит, мягко говоря, отменно по сравнению с каким-нибудь Lands Of Lore III или тем же Deus Ex. Игры отка-

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPS
Издатель: Blizzard Entertainment Разработчик: Blizzard Entertainment Интернет: http://www.blizzard.com/ Дата выхода: 2001 год.







таны, оттестированы и с умом оптимизированы.

Третья – последняя и самая важная черта компании – Blizzard делает увлекательные игры. Да, именно так – игры, с которыми просто невозможно расстаться до самого финального ролика... который обычно проигрывается далеко не первый раз. Сколько несчастных повелителей ужаса по-

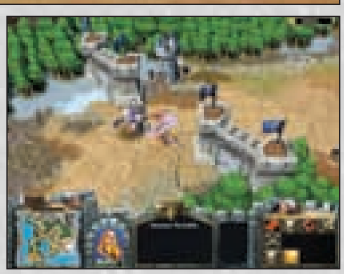


гибло от вашей руки – два, пять, десять, а может быть счет идет уже на сотни? Увлекательность делает игры Blizzard настоящими долгожителями – сколько жив тот же Warcraft II, которому уже давно пора сушить косточки? Ан нет, до сих пор в него с удовольствием играют и проводят чемпионаты.

Итак, фарватер компании совершенно четок – увлекательно, технически безупречно и эмоционально. Именно он позволяет смело заявлять, что готовящийся **Warcraft III** станет обычным хитом. Хитом от Blizzard, который мы проглотим, не моргнув, потом еще раз – и только после этого начнем медленно, с толком, с расстановкой наслаждаться каждой минутой, смакуя изящные детали и тонкости.

В отношении **Warcraft III** философия разработчиков удивительно простая и столь же чарующая – взять горячо любимую вселенную Warcraft и попытаться показать ее изнутри, глазами обитателей. Года два-три назад уже была попытка провернуть похожий финт – сделать «мультяшный» квест Warcraft Adventure. Однако по ряду причин проект был предан электронной земле и без лишних сантиментов похоронен – как и почему, сейчас уже не столь важно. Аминь.

Наверняка вы следили за серией статей, которые были посвящены Warcraft III, и поэтому повторять их не имеет смысла. Детали хорошо известны – от количества рас до элементов управления, однако для нас главное не это. Вопрос упирается в две вещи: в любовь к политике Blizzard, а также в том времени, которое будет угрохано на разработку. Последнее безумно важно, ведь основные кам-



ни в огород Diablo неизменно оканчивались словами «...и это вы делали четыре года?!». Что же, остается надеяться, что Blizzard не наступит на одни и те же грабли дважды, и априорный хит **Warcraft III** будет ждать нас уже в новом году, а не где-то в глубинах наступающего тысячелетия.

Z2

Эпатаж был уже в самом названии – как можно назвать игру всего лишь одной буквой? Как, вообще, такая серьезная и пафосная вещь, как Стратегия-В-Реальном-Времени, может быть веселой и бесшабашной? И как это – не добывать ресурсы?..

Все эти вопросы мучили прогрессивную часть человечества с момента анонса легендарной игры Z и до самого ее выхода. А потом они исчезли и больше уже никогда больше не были заданы – Z разгромил все барьеры и оказался чертовски увлекательной, веселой и легкой игрой.

Цифра впечатляет – между первой и второй частью игры пролегло аж восемь лет. Что подвигло разработчиков на возвращение к истокам? Каким будет Z 2001 года?



Сергей Дрегалин

ДОСЬЕ

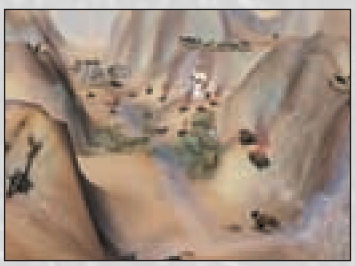
Платформа: PC **Жанр**: RTS **Разработчик**: Bitmap Brothers **Издатель**: EON Digital Entertainment **Интернет**: http://www.bitmap-brothers.co.uk/ **Дата выхода**: I половина 2001





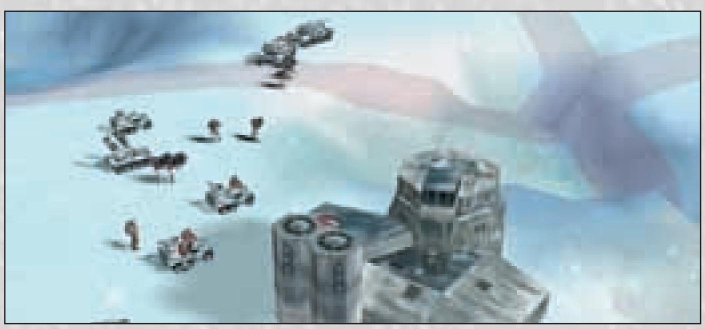
Сохранит ли он свой шарм и чудаковатых роботов? Серьезные вопросы, на которые ребята из Bitmap Brothers дали совершенно шикарный ответ. «Мы соскучились по Z», – и этим все сказано. Дух игры останется прежним, а изменятся лишь детали да отдельные технические спецификации.

Согласно веянию времени, **Z2** будет полностью трехмерным на манер «Земли 2150» или Ground Control. Это еще более подчеркнет свободу тактических приемов и изящность боевых маневров. Игровая механика станет не то что бы очень сложной – скорее более насыщенной. Появятся новые виды подразделений – ВВС и ВМС, разнообразится боевой состав, появится ресурс, за который нужно будет драться (именно драться, а не добывать – чувствуете разницу?), плюс возрастет количество зданий – аж до



двадцати штук... Табу на экономическую часть осталось нетронутым. Сначала были робкие попытки сделать хотя бы один вид полезных ископаемых, добавить пару перерабатывающих заводов, раскидать складики. Однако очень быстро эти попытки жестко пресекли. Как сказал один из идеологов проекта: «Тогда бы Z перестал быть Z. А мы такую жертву не примем!»...

Разработчики обещают, что мы увидим прекрасные механические лики, знакомые по первой части игры. Что же, друзья, это, несомненно, приятно... И кто сказал, что все роботы на одно лицо?!



Даже этого далеко не полного списка достаточно, чтобы почувствовать выбранную философию разработчиков. Они делают все тот же Z, только с вагоном нововведений, которые должны очень позитивно отразиться на игровом процессе, а также на динамике игры. В конце концов, стандарты начала девяностых и начала третьего тысячелетия несколько разнятся – ничего тут не попишешь. Но главное, что сохраняется дух игры. И это действительно здорово.

Z.O.E.

Zone of Enders – признанный лидер осеннего токийского шоу TGS 2000, детище легендарного Хидео Коджимы, грандиозная космическая эпопея, одна из самых ожидаемых игр для консоли... что еще добавить, чтобы подчеркнуть значимость этого проекта?

Сюжетная линия **Z.O.E.** превращает игру в эпическую межзвездную драму. Зря смеетесь: главный герой страдает от сильного нервного расстройства. Парня мучает тяжелая депрессия в сочетании с острым чувством вины и комплексом неполноценности. Что и говорить – коктейль, достойный доктора Фрейда! Из-за ложить, что нас ждет история с типичным «японским» психологизмом.

Но сюжет в **Z.O.E.** не главное, хотя и он небезынтересен. Основной игрового процесса этой шедевральной игры являются грандиозные сражения боевых космических роботов – зрелище просто незабываемое. Благодаря подобным моментам (а ими игра просто набита), **Z.O.E.** превращается в настоящий хит: потрясающей красоты графика, фантастические световые спецэффекты, великолепно продуманное управление, драматическая «интеллектуальная» камера, стильный дизайн всех персонажей, восхитительные 3D-модели роботов – и это еще далеко не все доводы, подтверждающие тот факт, что проект отца Metal Gear Solid может считаться одной из лучших игр для PS2. Игра смотрится и играется как интерактивный трехмерный японский мультфильм про трансформеров а-ля Macross One, так же динамично и увлекательно, только гораздо более живописно и реалистично.

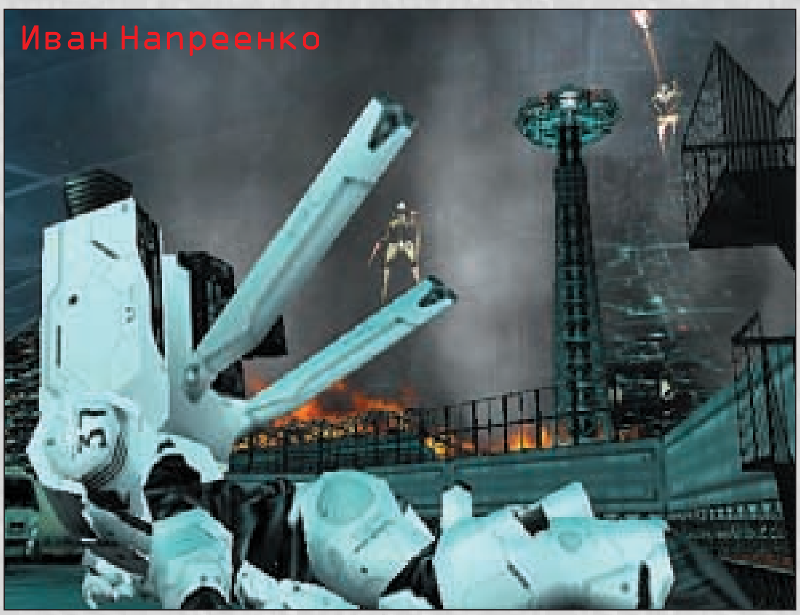




Поскольку игра еще незакончена, остается опасаться разве что за общую связанность игрового процесса: то, что прекрасно смотрится и играется в коротких демо-версиях, может запросто развалиться в финальном продукте. Честно говоря, я очень надеюсь, что итоговое качество проекта будет столь же впечатляющим, как и предоставленные разработчиками пробные материалы. В конечном итоге у нас есть все основания полагать, что за оставшиеся несколько месяцев Konami не запорет потенциально мегахитовый блокбастер. Так что рекомендую всем скрестить пальцы, сплюнуть через левое плечо и постучать по дереву.

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action/adventure
Издатель: Konami Разработчик: KCJE
Количество игроков: 1
Дата выхода: март 2001



Лео (так зовут персонажа) погибла вся его родная колония – есть от чего чувствовать себя виноватым. Отчаявшись, герой садится в пилотируемого робота Orbital Frame Jehuty и отправляется в далекую космическую одиссею, не надеясь найти ответов на свои вопросы и искупить вину. От суицида Лео спасает лишь симпатичная девушка Кельвис, к которой паренек начинает испытывать самые нежные чувства. Дальнейшее развитие сюжета остается скрытым за завесой тайны: можно предпо-

ПЛАТФОРМЫ

PC

Самая любимая и самая ненавидимая игровая система. Наделенная бесконечными возможностями и никогда их не использующая не только в полную силу, но даже и на 20-30 процентов. Где они, обещанные NVidia 30 миллионов полигонов в секунду? Где обещанные 60 кадров без тормозов в высоком разрешении? Увы, в обмен на гибкость конфигурации и богатые функциональные возможности нам приходится отдавать совместимость, идеальную слаженность установленных компонентов и довольствоваться играми, разработчики которых ни малейшего понятия не имели о том, на каком же компьютере вы собираетесь играть в очередной шедевр...



GAME BOY



Уникальный долгожитель игрового мира. С небольшими переделками и легкими переменами в дизайне GameBoy просуществовал практически в первозданной форме уже десять лет, и ничуть не сбавил популярности. Фактически, за последние три-четыре года платформа пережила второе рождение, превратившись в самую массовую, самую доступную, самую стильную игровую систему на рынке. Конечно, во всем виноват Pokemon. И Nintendo. А еще все мы.

3DO



Игровая приставка под названием 3DO вышла в свет в 1993 году. Первая с момента окончания эпохи Atari американская разработка в области игровых технологий, 3DO была по своему времени совершенно уникальной. В то время, как мир продолжал играть в Sega Genesis, Super Nintendo и даже старенький NES, появление игровой приставки с CD-ROM в качестве носителя и 32-битным процессором, способным обрабатывать трехмерные объекты, было настоящей революцией. Но какова оказалась стоимость такой продвинутой технологии? Всего ничего, около 700 долларов. Несмотря на поддержку мощной маркетинговой машины корпорации Matsushita (Panasonic), огромное количество игр от Electronic Arts и других независимых издательств, солнце 3DO закатилось, еще не успев взойти. Уже в 1995 году на рынок вышли 399-долларовые и намного более мощные Saturn и PlayStation, и с этого момента дни 3DO были уже сочтены. Electronic Arts в результате чуть не прогорела из-за своей недальновидности, ну а Matsushita, повозившись пару лет с технологией M2 решила временно оставить планы по завоеванию игрового рынка.



SEGA Saturn

Эта черная коробочка убила компанию Sega. Убила не убила, но покалечила изрядно. Несмотря на здоровый старт в Японии, где Saturn примерно около года опережал PlayStation по продажами, в Америке Saturn стартовал ужасно. Решившись на ранний запуск приставки в мае 1995 (PS вышла 9 сентября 95го), Sega попросту не смогла поддержать высокого темпа и недооценила силу противника. Судьба Saturn была почти решена уже к рождественским праздикам 1995 года. Ни великолепный VF2, ни Sega Rally уже не могли сказать решающего слова в почти завершенной битве. В Америке продано немногим более миллиона приставок. В Японии - три с небольшим...

PSone

Семьдесят миллионов владельцев PlayStation по всему миру не могут ошибаться со своим выбором. Самая массовая домашняя игровая система, PlayStation покорила весь мир. Ранние этапы героического пути были совершенно не похожи на твердую поступь будущего лидера. В начале девяностых тогдашний лидер игровой индустрии компания Nintendo заинтересовалась возможностями современных информационных носителей, в частности, CD-ROM. Компания Sony, которая была пионером зари мультимедийных технологий с радостью согласилась сотрудничать с Nintendo, воротившей тогда невероятными средствами и наводившей ужас на весь игровой мир (неудивительно, ведь одним росчерком пера Hiroshi Yamauchi строились и разрушались игровые империи). Приставка для Super Nintendo, получившая название PlayStation, так и не увидела света. Nintendo передумала сотрудничать с Sony и обратилась за помощью к Philips, ну а молодой инженер Ken Kutaragi сумел довести осиротевшую PlayStation до ума. Остальное - уже история...



NINTENDO 64

Выход в свет Nintendo 64 - одно из ярчайших событий, когда-либо случавшихся в игровой индустрии. С самого начала этот проект казался особенным. Лидер strikes back. Nintendo собирается навести порядок в доме. Смерть 3DO! Конец Saturn'у! На свалку PlayStation! Nintendo работала над проектом Ultra 64 совместно с Silicon Graphics, компанией, чья репутация на графическом рынке в середине девяностых считалась абсолютно безупречной. Мощный 95-мегагерцовый MIPS процессор, 4 МБ сверхбыстрой памяти Rambus RDRAM (той самой, что ставят сейчас в Pentium 4), революционный джойстик, уникальный дизайн, и главное, - новые серии любимых игр! Пусть N64 и не смогла одолеть технологически более отсталую, но зато гораздо более практичную PSone, но зато сколько радостных моментов доставили нам эти игры!



iMac/iBook





Немногие знают, что некогда первый серийный компьютер Стивена Джобса Aplpe II был одной из самых распространенных игровых платформ. Именно под Apple II Ричард Гэрриот создавал первые серии своей Ultima. Именно для этого компьютера маленькая фирма Кена и Роберты Williams Sierra-on-Line сделала такие шедевры как King's Quest и Space Quest. На Apple'вских черно-белых играх выросло чуть ли не все новое поколение игровых дизайнеров. Можете спросить кого угодно, хоть самого Джонни Кармака. Несмотря на то, что после Apple II компанию уже не так заботили игры, все равно ряд уникальных игровых проектов под Mac существовал всегда. Взять хотя бы весьма оригинальную серию Marathon, созданную некогда эксклюзивным Mac'овским разработчиком, компанией Bungie. С выходом же в свет новой линейки iMac и iBook Apple вновь стала проявлять повышенный интерес к компьютерным играм. Первая тестовая демка Quake III Arena вышла сначала под Mac, затем под Linux и лишь спустя пару недель появилась и на PC. Один из самых уникальных проектов Bungie Halo впервые был продемонстрирован, опять-таки, на выставке MacWorld со вступительным словом самого Джобса. Сегодня у Mac'a есть все для того, чтобы быть отличной игровой платформой. Не хватает пока лишь капельки массовости. Особенно в России.

Dreamcast



Dreamcast вышел в Японии 27 ноября 1998 года. В Америке - 9 сентября 1999, а в Европе - 30 октября 1999. 200-мегагерцовый центральный RISC-процессор Hitachi SH4 работает в тандеме с графическим чипом компании Videologic, с тактовой частотой 100 МГц. В системе 16 мегабайт основной, 8 Мб видео и 2 Мб звуковой памяти, что в общей сложности составляет 24 Мб. Приставка использует диски GD-ROM особого формата, вмещающие до 1 Гб информации. Данный формат был изобретен для того, чтобы максимально защитить консоль от пиратства. Впрочем, уже к концу второго года жизни консоли пираты все-таки научились "ломать" Dreamcast'овские диски. Всю эту энциклопедическую справку я привожу лишь потому, что вы, дорогие читатели, и так знаете о лучшей игровой приставке на сегодняшнем рынке почти все.



PlayStation 2

Пожалуй, PlayStation2 является самым амбициозным и самым рискованным проектом корпорации Sony за всю ее историю. Никогда еще столь крупная компания не ставила столь крупную ставку на обладание игровым рынком. Неудивительно, - ведь в последние пару лет почти половину всего дохода Sony составляли прибыли от продажи приставок и видеоигр. Масштаб последнего творения Кена Кутараги трудно недооценить. Космическая по дизайну приставка просто-таки до краев напичкана космическими же технологиями. При этом "космический" вовсе не значит "лучший" или "самый эффективный". В основном, это значит "самый навороченный" и "самый дорогой". Центральный и графический процессоры для PS2 были разработаны специально, причем на эту разработку были потрачены сотни миллионов долларов. К сожалению, в погоне за количеством эффектов и желая достичь максимума производительности, разработчики платформы несколько забыли об удобстве разработчиков, которые будут создавать реальные приложения под PS2. Случилось так, что процесс обучения всем трюкам графической подсистемы PS2 стал чрезвычайно сложным и трудоемким.



Gameboy Advance



Будущая смена сегодняшнего лидера на портативном игровом рынке была представлена прошлым летом на выставке SpaceWorld'2000 а спустя неделей, - на ECTS'2000. Центральное достоинство нового GameBoy - графическая подсистема, способная вращать и масштабировать крупные спрайты в практически неограниченных количествах. Есть в системе и зачатки трехмерных возможностей. Впрочем, до реальных полигонных ландшафтов и персонажей здесь пока далеко, - максимум, на что способен GBA - это натягивать текстуру на плоскость или выстраивать несколько плоскостей под углом друг к другу. Формат экрана теперь не квадратный, а широкоугольный, что позволит игроку чувствовать гораздо большую свободу в платформерах. На GBA мы сможем увидеть настоящий ренессанс SuperNintendo'вских шедевров, поскольку дизайн платформы сделан Nintendo таким образом, чтобы порты с SNES переводились относительно безболезненно. GameBoy Advance появится в продаже уже 21 марта, по цене около 90 долларов.



Nintendo Game Cube

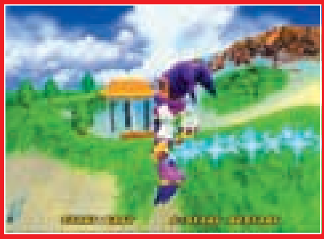
Новый ответ компании Nintendo на игровые платформы нового поколения от Sega, Sony и Microsoft, по всей видимости, предназначен, чтобы исправить все ошибки, допущенные компанией в процессе работы над Nintendo 64. GameCube чрезвычайно мощен, при этом весьма прост и удобен для разработки (хотя для Nintendo, привыкшей в процессе создания библиотеки игр для своих систем полагаться исключительно на собственные силы, это не так уж и важно), обладает необычным, но привлекательным дизайном, и вновь. как и в случае с N64, революционным джойстиком, который должен быть невероятно удобен в обращении. Решение с 8-сантиметровыми DVD-дисками серьезно помешает пиратам копировать диски для NGC, ну а Nintendo EAD, Rare, Hal и многие новые партнеры компании обеспечат платформу достойным количеством великолепных игр.

TOP100 ALL TIME

Необходимые пояснения: в Top 100 оказались игры со всех платформ, некоторые игровые серии занимают одну позицию, в Top 100 действительно не попали многие достойные игры. Как так могло получиться? Этот Top отражает лишь мнение 10 сотрудников редакции. Присылайте свои — будет интересно сравнить.

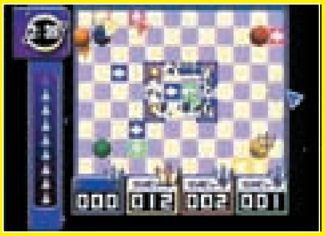
100 NIGHTS

Уникальная игра на Sega Saturn, дающая определенные представления о том, что есть свободный полет. Оригинальная концепция игрового мира плюс отличная графика.



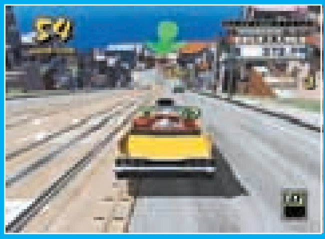
99 CHU CHU ROCKET

Самый замечательный puzzle за последние годы. Отличался интереснейшими головоломками в одиночном режиме и бешеной динамичностью в multiplayer.



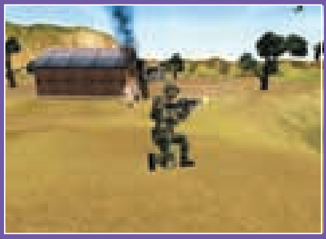
98 CRAZY TAXI

Идеальный порт с одноименной аркады. Аркадный симулятор такси пришелся по вкусу многим благодаря простому и безумно веселому игровому процессу.



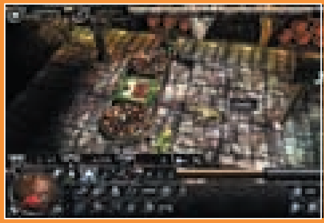
97 DELTA FORCE 2

Лучший представитель симуляторов спецназа. Отлично воплощенная идея сражения на открытых пространствах и сбалансированная тактическая модель сделали игру реалистичной.



96 DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper оказался новаторской игрой во всех отношениях. Начать хотя бы с того, что игроку предлагалась роль “плохого парня”, хранителя мрачных подземелий. Несмотря на то, что gameplay мало отличался от стандартных RTS, DK в свое время удивила многих.



95 HIDDEN & DANGEROUS

Великолепная концепция, отличная реализация, захватывающий игровой процесс... Hidden&Dangerous покорял с первого взгляда. Хоть уровень сложности и был явно завышен, H&D до сих пор остается жанровым эталоном.



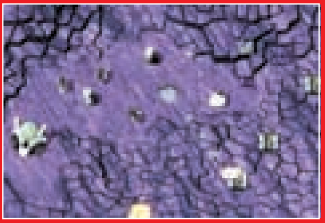
94 HOMEWORLD

Трехмерный RTS в космическом пространстве. Впервые была решена проблема управления и вообще ориентирования, благодаря привязке камеры к определенным игровым объектам. Плюс отличная графика, баланс и... старая концепция...



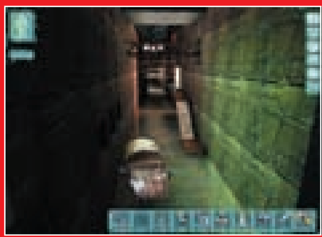
93 TOTAL ANNIHILATION

Первая трехмерная стратегия в реальном времени. Впервые полигонные танки ползали по полигонным пейзажам. Привлекательным оказался усовершенствованный AI.



92 DEUS EX

Революционный 3D-action, отличавшийся высочайшей интерактивностью, высоким уровнем AI и усложненной системой игрового



процесса. Проходился на одном дыхании.

91 EVERQUEST

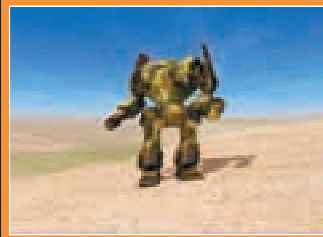
Онлайновая игра от компании Verant, в которой был представлен настоящий трехмерный мир. Основная особенность в том, что впервые в мире



этом легко могли уживаться до 1000 человек.

90 MECHWARRIOR

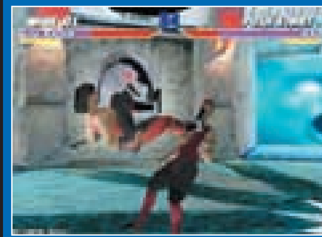
О том, что происходило с серией MW все эти годы, знают многие. О том же, какая из частей этой серии является лучшей, решать каждому из вас.



Симуляторы роботов во вселенной Battletech – этим сказано все.

89 MORTAL KOMBAT

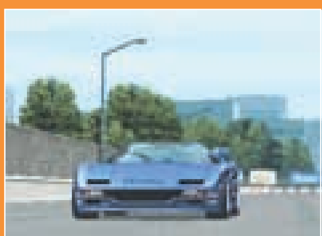
Файтинг для всех – кровавый, зрелищный, немного туповатый, но главное – чрезвычайно популярный. Одна из немногих игровых серий,



удостоившаяся экранизации. Сейчас, похоже, близка к умиранию.

88 RIDGE RACER

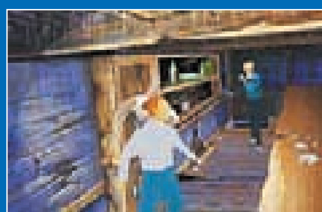
Гонка, в которой концепция была подчинена именно гонке и ничему иному. Прийти первым к финишу,



наслаждаясь скоростью, физическим совершенством модели и графикой.

87 ALONE IN THE DARK

Одна из первых трехмерных игр, представляющих собой смесь acion и adventure. Захватывающая атмсофера



превращала прохождение игры в невероятно увлекательное занятие.

86 FEAR EFFECT

В Fear Effect впервые используется эффект Cell Shading, и именно он обеспечил должную атмосферу на фоне



бешено action и увлекательнейшего сюжета.

85 POKEMON

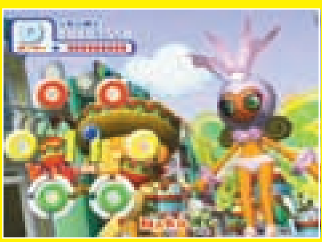
Самая популярная игра всех времен и народов, является уникальным сочетанием RPG и симулятора



коллекционирования монстриков. Затягивает сразу и надолго.

84 SAMBA DE AMIGO

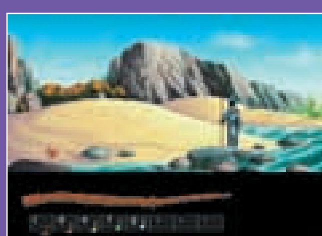
Великолепная музыкальная игра, в которой нам приходилось убирать геймпад и брать в руки… маракасы. Описывать игровой процесс



бесполезно, в Samba de Amigo нужно просто играть.

83 LOOM

Оригинальнейшая по сути своей adventure, в которой все головоломки решалось с помощью музыкальных заклинаний. Отличная для своего



времени графика и, как ни странно, неплохое звуковое оформление.

82 SOUL REAVER

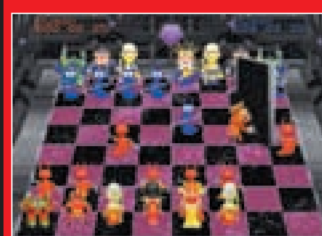
Action от третьего лица с элементами adventure и файтинга, в котором не самое последнее место играл сюжет. Soul Reaver притягивал своей



динамикой и весьма необычной атмосферой мира undead'ов.

81 BATTLE CHESS

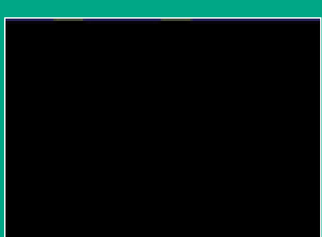
Анимированные шахматы, в которой каждую фигуру олицетворял определененый персонаж со своим стилем поведения, кажется, даже своим



характером и особенностями сражения со своими соперниками.

80 CONTRA 3

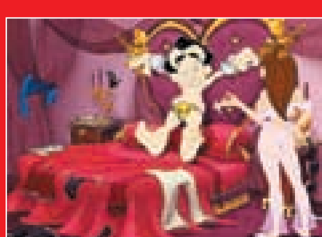
Классический скроллинговый платформер, необычайно разнообразный и, наверное, поэтому чудовищно захватывающий. Игру можно



было проходить до конца по десять раз и каждый раз получать удовольствие.

79 LARRY

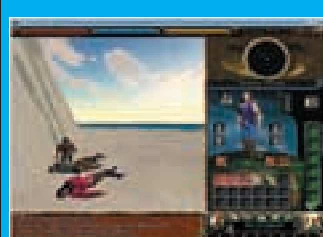
Серия самых пошлых, но чрезвычайно веселых квестов от Sierra о похождениях незадачливого плейбоя, оказалась привлекательной для



поклонников жанра во всех отношениях. Красиво, прикольно, местами пошло…

78 ASHERON'S CALL

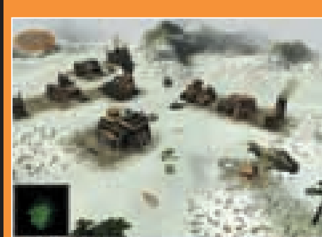
Весьма серьезная онлайновая RPG от Microsoft, действие которой имеет место в абсолютно трехмерном мире для Microsoft Internet Gaming Zone. В



игру включено множество оригинальных и остроумных идей.

77 EARTH 2150

Одна из немногих действительно качественно реализованных трехмерных стратегий в реальном времени. Детализированная схема игрового



процесса привлекала внимание всех любителей жанра без исключения.

76 GABRIEL KNIGHT

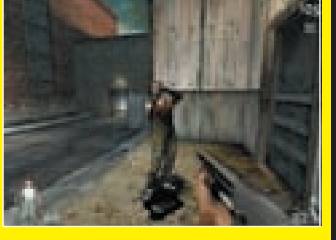
Доведенная до ума концепция FMV позволила Sierra сделать действительно образцовую adventure в Gabriel Knight 2. Получилось, по крайней мере, однозначно лучше, чем Fantasmagoria.



Gabriel Kinght 3 удивил всех не столько трехмерностью, сколько камерой, которой управлял сам игрок. Игра немножко оживила жанр adventure, и оказалась, в общем, отнюдь неплохой. Это один из самых ярких представителей жанра за все последнее время, небогатое на квесты...

75 KINGPIN

По количеству английских (или американских?) нецензурных выражений Kingpin оставит далеко позади себя любого. 3D-action, действие которого происходит в эдаком Гарлеме, заслуживал особого внимания. Конечно, общая атмосферность, ежесекундно подчеркиваемая десятиэтажными матюгами здоровенных негров с



бейсбольными битами, оставила самые приятные впечатления. Как FPS Kingpin мало чем отличался от своих собратьев.

74 TOMB RAIDER

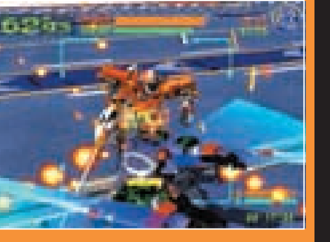
Игровая серия, которая выступает рекордсменом хотя бы по количеству скандалов, с ней связанных. Tomb Raider обожают, его ненавидят, но равнодушного человека найти почему-то оказывается чрезвычайно сложно. Появившись однажды, Tomb Raider не менялся до сих пор. Возможно, дело в героине, но даже полигонная девица с горделиво выпяченным бюстом не в



силах объяснить парадоксальную ситуацию с Tomb Raider. В любом случае 74-е место вполне заслуженно.

73 VIRTUAL ON

Культовый японский файтинг, главная фишка которого заключается в том, что герои поединка – роботы. Оригинальность, в общем, заключается не в концепции, а в ее реализации.



Дело в том, что роботы на классических аренах способны перемещаться в трехмерном пространстве, в частности, существует возможность левитации. Игрушка отличалась сложным управлением, но зато смотреть, как играет настоящий мастер, всегда было невероятно интересно.

72 X-COM

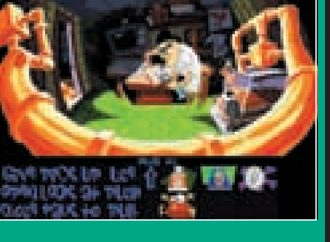
X-Com - комплексная пошаговая стратегия, покоряющая самим игровым процессом... X-Com – игра, которой и графика нужна только для того, чтобы, простите за тавтологию, играть. Несмотря на свое не самое высокое место в Top100, осмелюсь предположить, что серия X-Com сделала все-таки чуть больше, чем Jagged Alliance, хотя последний,



объективно говоря, все-таки лучше, чем X-Com. Кстати, чуть выше раритетный скрин из X-Com 2.

71 DAY OF TENTACLE

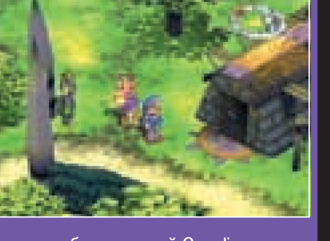
Классика квестостроения. Знакомые с более ранней версией игры – Maniac Mansion – поймут ностальгические чувства автора строк. Мягкий, но стильный юмор Lucas Arts вряд ли кого-



то мог оставить равнодушным, а простые и вполне логичные головоломки сделали игру доступной буквально для всех. Day of the Tentacle помимо всего прочего отличался и великолепной графикой. В общем-то и сейчас игра в этом отношении представляется весьма неплохой.

70 GRANDIA

На первый взгляд, это совершенно обычная ролевушка, сделанная в традиционном японском стиле. Однако своеобразный и действительно смешной (большая редкость, кстати) юмор, прикольные персонажи и увлекательнейший сюжет заставляют полюбить Grandia раз и навсегда. Отдельно необходимо отметить чрезвычайно продуманную систему

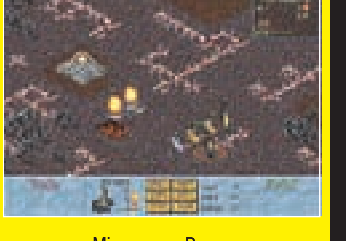


боев, которой Grandia выгодно отличается от последних частей Final Fantasy и отличную графику.

69 MASTER OF MAGIC

Игра, которая опередила Heroes of Might and Magic, на много-много лет. Сложно себе представить, не правда ли? Между тем, Master of Magic в свое время было посвящено немало свободного времени, хотя, пожалуй, и меньше, чем Heroes of Might and Magic.

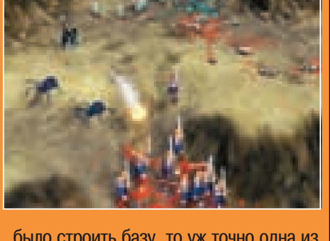
Больше всего ассоциаций возникает почему-то с Master of Orion, игры от



того же Microprose. Разве что вместо технологий в Master of Magic были магические заклинания.

68 MYTH

Если это и не первая стратегия в реальном времени, в которой не нужно



было строить базу, то уж точно одна из первых. В Myth все зависело не от ресурсов, а от тактических способностей игрока, который должен был учитывать индивидуальные особенности каждого юнита, физические параметры ландшафта и, естественно, намерения врагов. Концепция для своего времени оказалась сверхоригинальной, а Myth по сути своей вообще игра неплохая.

67 NEVERHOOD

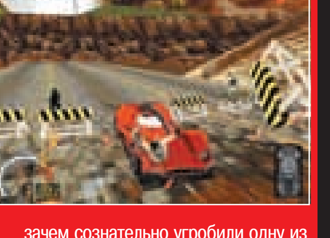
Дебютный проект компании DreamWorks Interactive и по



совместительству один из самых оригинальных и смешных квестов с самыми оригинальными и смешными головоломками, которые мы когда-либо видели. По слухам, на создание этой игры было потрачено более 30 тонн пластилина и и ни один грамм из этих 30 тонн не пропал даром. Единственный недостаток Neverhood – все приключение занимает не более двух часов.

66 CARMAGEDDON

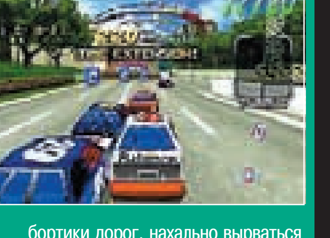
3D-action на машинах с элементами гонки... Когда-то это было действительно оригинально. И даже пешеходы, которые лопались, как кровавые пузыри, при попадании под колеса, вызывали не омерзение, а здоровый смех. Сейчас многое изменилось. Разработчики неизвестно



зачем сознательно угробили одну из самых ярких игровых серий. Впрочем, 66-место (эх, почему не 666?) занимает лишь первая часть серии. Все остальное было ни на что не годно.

65 DAYTONA USA

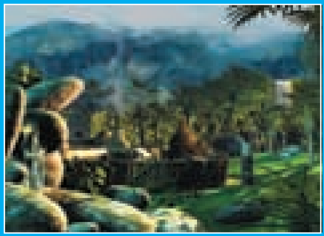
Не просто гонка, а файтинг на колесах. Несмотря на замысловатость такого определения, все не так уж и сложно. Как и в любом другом racing'е в Daytona USA главная задача – прийти к финишу первым. Но средства для этого могут быть разные. Лучше всего – размазать всех своих противников о



бортики дорог, нахально вырваться вперед и не оставить никаких шансов соперникам на разбитых машинах. Идеальная игра для любителей хамского стиля вождения.

64 LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY

Один из самых загадочных проектов от Westwood. Загадочный в том смысле, что все существующие мнения о Lands



of Lore 2 оказываются диаметрально противоположными. И дело даже не в том, хорошая игра или плохая (скорее, все-таки хорошая), а в том, насколько хорошая компания Westwood в свете своего проекта. А Lands of Lore 2 сам по себе очень даже ничего, если не принимать во внимание графику.

63 SYSTEM SHOCK

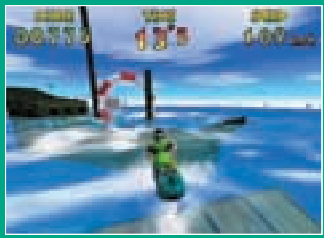
Один из первых представителей 3D-action'ов с ролевыми элементами. Несмотря на свою весьма посредственную графику, System Shock многим пришелся по вкусу, благодаря



совершенно нестандартному игровому процессу. Высокая интерактивность в сочетании со сложными головоломками сделали игру длинной и местами, пожалуй, затянутой, но даже это ставилось System Shock в заслугу. В общем, 63-е место реально отражает наше отношение к этой игре.

62 WAVERACE 64

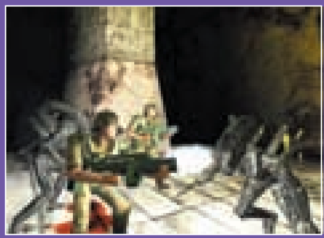
Одна из первых игр на N64, которая наиболее полно использовала ресурсы консоли в то время. Собственно, по графике можно выяснить, на что способна, на самом деле, приставки. Выяснится, что на многое. По-моему Waverace 64 стал первой игрой, в которой вода представляла собой нечто действительно высокотехнологичное. Настоящие волны, реалистичная физика и высокая динамика игрового процесса



оставили самые яркие впечатления от игрового процесса

61 ALIENS VS. PREDATOR

Попытка сделать еще один оригинальный 3D-action, вне всяких сомнений, удалась. Основная фишка Aliens vs. Predator – возможность играть за трех разных персонажей, причем, в зависимости от того, кого выберет игрок, изменяются не только уровни, но и сами способы прохождения. Что вы, например, можете сказать о способностях одного



из персонажей, который мог разгуливать по стенам и потолку?

60 VIRTUA COP

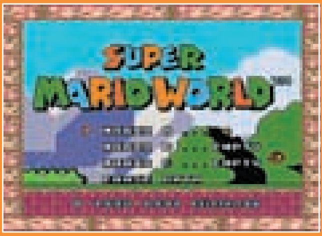
Первый трехмерный световой тир, выгодно отличавшийся от своих видеособратьев. Отличался он, во-первых, нелинейным прохождением. Понятно, что видеотиры похвастаться этим никак не могли. Во-вторых, в зависимости от того, куда вы попадаете, разнится реакция противников, живых мишеней. В-третьих, графика сама по себе была



отнюдь не плоха, а игровой процесс оказывался чрезвычайно динамичным и азартным.

59 SUPER MARIO WORLD

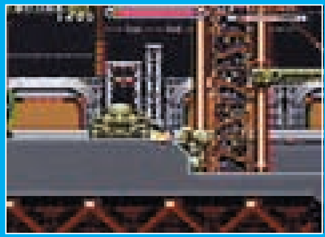
Самая классическая платформенная аркада в мире. Для контраста можно



было бы описать игровой процесс. Он заключался в сборе всевозможных фишек и уничтожении врагов, которые устранялись, как правило, самыми незатейливыми способами. Огромное количество секретов – оказалось лишним стимулом для того, чтобы проходить игру снова и снова. Магическая простота Super Mario World оказалась привлекательной.

58 CYBERNATOR

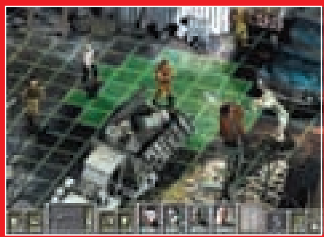
Великолепный платформер, который оказался новаторским сразу в нескольких отношениях. Немаловажное



значения для восприятия игрока оказывал великолепнейший сюжет, который буквально не позволял отрываться от телевизора. Графически Cybernator также был, как минимум, незауряден. Великолепные спецэффекты лишний раз подчеркивали фантастическую привлекательность игры, и, конечно, не стоит забывать о роботе, в качестве главного героя.

57 GORKY 17

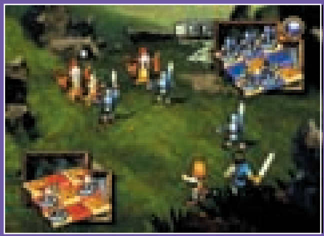
Смесь adventure и пошаговой стратегии - как ни удивительно, ничего подобного раньше, в общем-то и не было. По крайней мере, качество реализации довольно оригинальной концепции заслуживало особого внимания. Чрезвычайно интересный сюжет и просчитанная до мельчайших подробностей боевая система позволили нам получить настоящее



удовольствие от прохождения игры. Приятные впечатления, возможно, связаны и с тем, что игры была проста.

56 OGRE SERIES

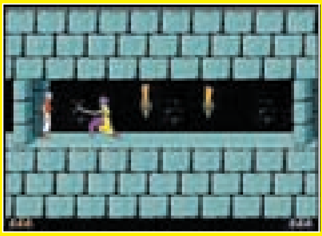
Что это такое – RPG с сильными элементами стратегии или стратегия с сильными ролевыми элементами - сказать сложно. Отметить необходимо только одно – продуманную во всех отношениях систему игрового процесса. Каждая из игр этой серии захватывала сразу и надолго. В этом



нет ничего удивительного. И даже довольно странная для пошаговой стратегии (или ролевушки) графика ничего не могла с этим сделать. Как говорили, главное – это игра.

55 PRINCE OF PERSIA

Игра, о которой писали книги. Игра, которая появилась тогда, когда только начали появляться в нашей стране первые PC. Игра, за которой многие



проводили в свое время большую часть служебного времени. Игра, которая ассоциируется с давно ушедшей эпохой XT и 286-х, считавшихся признаком роскоши. Игра, в которой СЕЙЧАС... мы не обнаружим ничего особенного, если не играли в нее ТОГДА. Prince of Persia, загадочный и простой, для каждого из нас олицетворяет что-то свое.

54 SIMCITY

Концепция старого-доброго SimCity Classic дожила до сих и прекрасно себя чувствует безо всяких изменений. Согласитесь, это впечатляет. Это самый типичный представитель своего жанра, жанра стратегического менеджмента. Maxis удалось сделать при этом не просто игру, но игру веселую, которая



несмотря на всю свою суховатую сущность, заставляла не раз улыбнуться в процессе строительства гигантского мегаполиса. И именно за это SimCity пришлось полюбить.

53 SONIC ADVENTURE

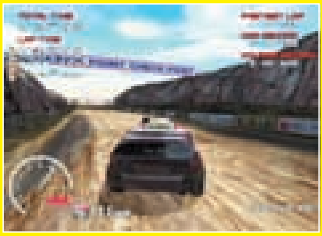
Первый настоящий суперхит на Sega Dreamcast и просто хорошая во всех отношениях игра. Кто говорил, что аркады отжили свое, что при



современном уровне технологий они остаются невостребованными? Вот - типичный пример того, как можно использовать современные технологии. Игра яркая, очень красивая и безумно быстрая, отличалась помимо всего прочего еще и невероятным разнообразием. Интересно, почему только 53-е место?

52 SEGA RALLY

Sega Rally – детище одного из самых странных продюсеров компании Sega - Tetsuya Mitsuguchi. Возможно, его имя вам ничего не говорит. А как насчет



Space Channel 5? Да, это тоже его проект. В общем, в высшей степени странный человек. Sega Rally для Saturn была почти идеальным портом одной из лучших гонок того времени. Вторая же часть подверглась критике после выхода на Dreamcast ввиду несовершенства графики, но все равно была оценена всеми фанатами ралли.

51 STARCRAFT

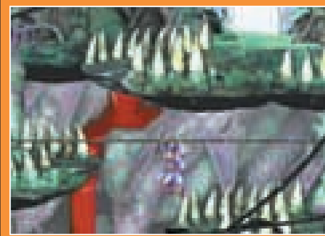
Очередной стратегический хит от создателей Warcraft`a, в котором разработчики постарались собрать все лучшие черты жанра RTS. На этот раз



дело происходит в космосе, где непримиримую борьбу друг с другом ведут три непохожих друг на друга расы - потомки земных колонистов Терране, высокоразвитые и неторопливые Протоссы и хищные негуманоиды Зерги. Долгую жизнь Starcraft`y обеспечил в частности крайне удачный многопользовательский режим.

50 VALKYRIE PROFILE

На удивление интересная, разнообразная и не похожая на все остальные ролевая игра. В эпоху тотальной полигонизации творение Tri-Ace (создателей Star Ocean) использует откровенно двухмерные фоны и при этом способна дать фору в сто очков любой Final Fantasy по красоте заднего плана. А инновационная ролевая



система, великолепные битвы и оригинальный сюжет, базирующийся на скандинавских мифах, идеальным образом дополняют картину.

49 WORMS ARMAGEDDON

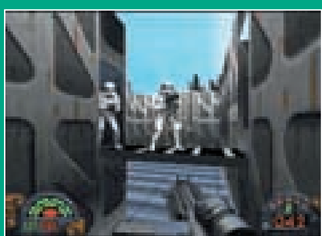
Сериал Worms английской студии Team 17 – это наследник древних, но чрезвычайно захватывающих игр типа Guerilla Wars или Scorched Earth. На поле боя встречаются злобные червяки, которые стараются уничтожить друг друга любыми способами от автомата Калашникова до ядерной бомбы.



Победитель получает все. То есть, удовольствие. Наверное, именно ради этой штуки наши предки гоняли мамонтов по заснеженным долинам.

48 DARK FORCES

Давным-давно, в далекой-далекой Галактике компания LucasArts еще умела делать хорошие игры. В том



числе и по «Звездным Войнам». В том числе и в жанре 3D Action. Слишком уж хороши были те старые времена. Гигантские уровни (в десятки раз больше, чем в Doom), отличный движок без единого полигона, любимые музыкальные треки и ряд совершенно восхитительных головоломок. А еще тогда не было пока потеряно искусство, которое называется дизайн уровней.

47 EYE OF BEHOLDER

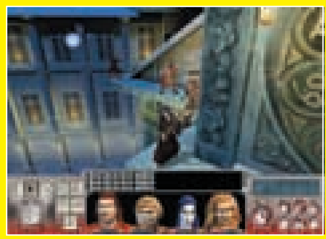
Легендарная ролевушка, сделавшая популярной малоизвестную команду разработчиков из пригорода Лас-Вегаса. Ребята из пустыни умудрились создать настолько красивую и выверенную до мелочей RPG, что даже фанаты WarCraft не могли в нее не



сыграть. Вообще-то, Eye of Beholder вышел задолго до WarCraft. Westwood выпустила его за два года до выхода Dune 2. Странно, что после завершения трилогии приличные RPG больше не получались.

46 VAMPIRE THE MASQUERADE

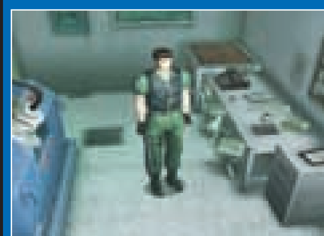
Красивая готическая сказка, основанная на одной из самых популярных современных ролевых Вселенных. Конечно, это не «Властелин Колец» и даже не «Гарри Поттер», но тем не менее Vampire весьма популярна как в



Европе, так и в Америке. Игровое воплощение Vampire The Masquerade получилось на славу, – как боевая система, так и сюжет во всех деталях следуют правилам RPG-системы. Также можно отметить отличную графику.

45 RESIDENT EVIL

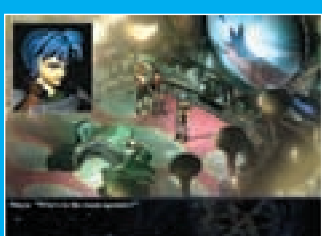
В истории сериала Resident Evil есть как высокие, так и низкие нотки. Провокационный и чрезвычайно



изящный, он приковывал к себе внимание сотен тысяч игроков. Избавившись от детскости и наивности первых серий, он быстро стал превращаться в скучное мочилово монстров. Но созданный в сотрудничестве с Sega RE Code: Veronica в персонажей новую жизнь. Резидент снова стал интересным и пугающим до смерти.

44 SEPTERRA CORE

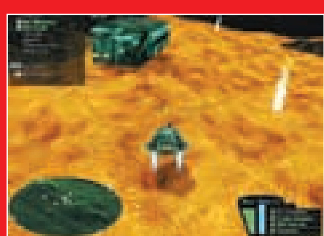
До недавних пор считалось, что создание японских RPG, так горячо любимых фанатами аниме по всему миру, является исключительным, я бы сказал, эксклюзивным правом японских разработчиков. Ребята из американской Valkyrie Studios доказали всему миру, что он был неправ. Великолепная и



масшабная RPG в идеальном анимешном стиле разрабатывалась два с половиной года. Но мучения разработчиков стоили этого, – перед нами отличная игра.

43 BATTLEZONE

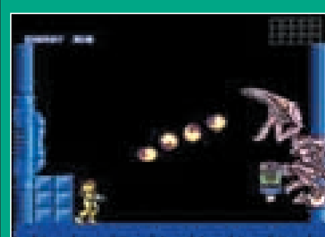
Первопроходцам всегда приходится трудно. Игра под названием Battlezone вышла добрых полтора десятка лет на игровых автоматах и представляла собой трехмерный симулятор танка, ползающего среди векторных сеточных холмов. Реинкарнация компанией Activison старого хита стала первым



представителем жанра Action/Strategy, так и не понятого большинством геймеров. Несмотря на множество достоинств и отличную графику, BZ, увы, так и не стала хитом.

42 SUPER METROID

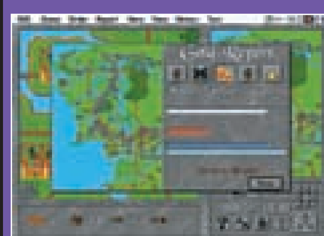
Эпическая сага о приключениях закованной в скафандр красотки по



имени Samus Aran. Super Metroid приятно отличался от большинства игр своего жанра огромным количеством специальных движений и суперударов, о наличии которых мы «как бы случайно» узнавали по ходу игры – а также абсолютно гениальным дизайном уровней. Сейчас в разработке находится сиквел игры, выход которого анонсирован на новой игровой консоли Nintendo – Game Cube.

41 WARLORDS

От Heroes of Might & Magic эту игру отличало отсутствие пошаговых боев – все сражения в Warlords проходили в автоматическом режиме. В остальном обе серии походили друг на друга как братья-близнецы: две классические пошаговые стратегии с фэнтезийным сюжетом, в которых благородные



рыцари со своими войсками шлялись от замка к замку, захватывая их, выполняя различные квесты и время от времени сражаясь с конкурентами.

40 DIABLO

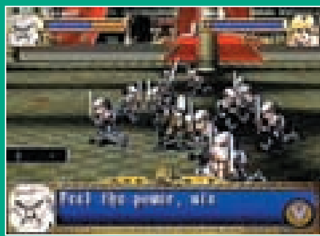
Она была бесспорным хитом – как, впрочем, и все игры от Blizzard. Почти ролевая игра с великолепным сюжетом, десятками по-настоящему уникальных монстров, сотнями видов оружия и каждый раз заново генерящимися лабиринтами завоевала миллионы поклонников во всем мире. Этому особенно способствовало наличие



удачного многопользовательского режима, который собирал многие тысячи игроков в сражениях на сервере Battle.net.

39 DRAGON FORCE

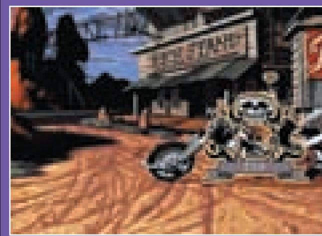
Абсолютно уникальная тактическая RPG, созданная компанией Sega и завоевавшая огромную популярность у себя на Родине и даже локализованная



в Америке культовой командой Working Designs (у которой, по традиции, на перевод игры ушло больше года). Насыщенный сюжет, превосходная анимация и присутствие десятков и сотен бойцов на экране придают творению Segaособый стиль. Работа художников также выше всяких похвал.

38 FULL THROTTLE

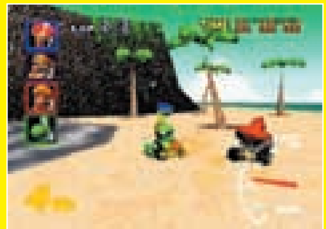
Классический квест от компании Lucas Arts с великолепным сюжетом, крайне удачно подобранными голосами актеров, а главное – с непередаваемым



юмором, который был и остается своеобразной «визитной карточкой» этой команды разработчиков. Многие так и не узнали о том, что главного героя игры – крутого парня по имени Бен – озвучивал Марк Хэммил, известный по роли Люка Скайуокера в киноэпопее «Звездные войны».

37 MARIO KART

Лучшая в мире multiplayer-игра, начать играть в которую легче легкого, а победить натренированного годами езды по пескам, асфальту и грязи



водителя чрезвычайно трудно. Прадедушка всех аркадных картингов, оригинальный Super Mario Kart на Super Nintendo был, есть и остается одной из самых приятных и веселых игр на платформе. Что же касается N64-версии, то она, хотя по мнению некоторых фанатов, кое-что и потеряла, но все равно совершенно великолепна.

36 METROPOLIS STREET RACER

Еще никогда виртуальные гонки не казались настолько реальными... Три



крупнейших города – Лондон, Токио и Сан-Франциско – воспроизведенные с точностью до одного здания, три сотни трасс, проложенных в этих городах, реальная – то-есть зависящая от установленного времени – смена дня и ночи, десятки различных видов гонок, сотни заданий, тысячи заработанных очков-«кудосов» – и все это называется Metropolis Street Racer.

35 COMMANDOS

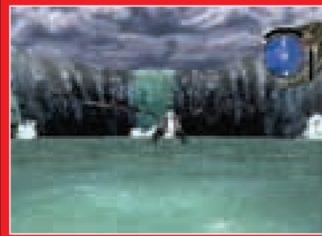
Родоначальник нового жанра, названия которому так до сих пор и не придумали. "Тактическая стратегия",



сочетающая в себе красоту и изящество огромной головоломки, динамичный action и потрясающую графику. Сюжет игры развивается во время Второй Мировой войны. В роли шестерки коммандос мы выполняем задания в тылу врага, и при этом каждая миссия напоминает головоломку, для решения которой существуют десятки различных способов.

34 PANZER DRAGOON

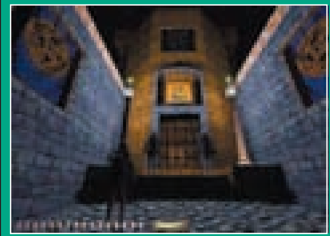
Уникальный сериал. Первые две игры, выпущенные командой Team Andromeda на Saturn, представляли собой красивейшие и невероятно интересные стрелялки, в которых вам отводилась роль большого экзотического дракона, очищающего землю от монстров.



Третья же часть, Panzer Dragoon Saga представляет собой одну из лучших и самых новаторских RPG в истории. Жаль, что вышла она слишком поздно, чтобы этот бриллиант заметил кто-либо, кроме журналистов и фанатов.

33 THIEF

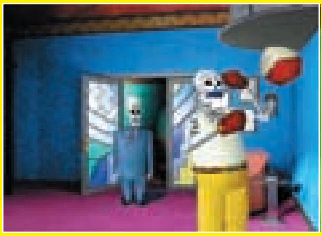
Родоначальник жанра stealth action, ставшего неплохой альтернативой бесконечной череде FPS. Впервые на



месте главного героя оказался не накачанный терминатор, пачками выносящий врагов из очередного гипермегабластера, а скрытный и осторожный вор, главная цель которого – всегда оставаться незамеченным. Атмосфера игры захватывает и пугает, заставляя полностью поверить в то, что происходящее на экране монитора и есть реальность...

32 GRIM FANDANGO

Один из лучших Lucas Art`овских квестов, в котором нам отводится роль Мэнни Калавера – вечного неудачника, даже в загробном мире ухитрившегося заработать себе кучу проблем. Тонкий юмор разработчиков в сочетании с великолепной музыкой и настоящим мексиканским колоритом сделали эту



игру стопроцентным хитом и лишний раз подтвердили тот факт, что компания Джорджа Лукаса является законодательницей моды в жанре квестов.

31 GUN GRIFFON

Компания GameArts всегда отличалась разнообразием подходов к игровым



проектам, которыми ей выпало заниматься. Именно GameArts является автором таких шедевров как Lunar и Grandia, и как ни странно, великолепный GunGriffon на Saturn тоже является ее творением. Симулятор роботов с графикой и продуманной системой миссий настолько полюбился фанатам жанра, что годы спустя компания даже выпустила ремейк игры для PS2.

30 PLANESCAPE TORMENT

Грандиозный успех Baldur`s Gate



предопределил появление новой RPG от команды Black Isle Studios Действие классической ролевой игры, базирующейся на системе AD&D, происходит в самом средоточение миров, где нашим главным героем становится безымянный персонаж, пытающийся обрести свою память в птешествии по мирам Planescape.

29 SOUL CALIBUR

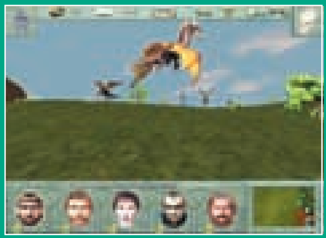
У каждого из консольных файтингов имеется своя отличительная черта. Для Soul Calibur это, несомненно, потрясающие визуальные эффекты и огромное количество суперударов, освоить которые ничуть не легче чем научиться вытворять нечто подобное в жизни. Нельзя не упомянуть также о



двух десятках персонажей, способных переодеваться в разные костюмы (!) и об особом режиме «миссий», позволяющем открывать все новые и новые возможности игры.

28 MIGHT & MAGIC

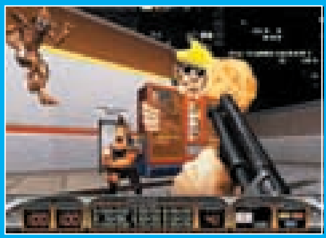
Одна из самых известных и самых успешных игровых серий. Классическая концепция CRPG, огромный мир, множество NPC, стандартные бои – каждая из игр этой серии захватывала всерьез и надолго. Непосвященный, конечно, никак не мог понять, что же такого интересного в по сути своем



примитивном приеме, который повторяется бесконечное количество раз: отбежал - постерелял, помагичил – снова отбежал... Но, как можно что-либо объяснить непосвященному?

27 DUKE NUKEM 3D

После Doom Duke Nukem 3D произвел эффект разорвавшейся бомбы. Оказывается, можно стрелять не только в непонятных лабиринтах! Можно бегать по настоящим улицам, заходить в настоящие бары и засовывать спрайтовым девочкам баксы за трусики! При всем при этом – это же все-таки



Doom, только куда более красивый, и разнообразный! Высокий уровень интерактивности – отличительная особенность Build Engine, а все остальное дело рук дизайнеров...

26 JAGGED ALLIANCE

“Пошаговая стратегия для всех” оказалась удивительной игрой во всех отношениях. В первую часть было безумно интересно играть, хотя откровенно примитивная даже для того времени графика раздражала. Во второй зато появились проблемы с игровым процессом. Исчезло что-то



важное. Однако это мало помешало нам получать удовольствие. Сильная тактическая модель, отличный AI и превосходная работа игровых дизайнеров.

25 ULTIMA ONLINE

Первый успешный эксперимент по созданию онлайнового мира, в котором игроки могли бы “жить”. Игроки действительно жили в Ultima Online. По крайней мере, широчайшие игровые возможности это позволяли. Ветераны российской гильдии игроков RA до сих пор рассказывают истории, достойные романов.

Ultima Online была во многом похожа на реальный мир. Тысячи игроков своими поступками творили параллельную историю. От этого их, впрочем, отвлекало занятие, необходимое, но занудное до крайности - прокачка своего персонажа. От игрока требовалось всего лишь нажимать на



кнопку мыши. Этому посвящались часы. Кто-то действовал по-другому, отдельные ренегады превращались в РК, другие - быстро умирали в сражениях с жуткими монстрами, третьи - месяцами промышляли продажей “чего-нибудь”. Мир Ultima Online, который мы когда-то знали, умер. Кто теперь займет его место?

24 MYST

Одна красивая картинка сменяла другую. Это разработчики предложили нам в качестве игрового процесса. И мы были счастливы. Во-первых, картинки были действительно чрезвычайно красивые. Во-вторых, смена картинок символизировало передвижение по фантастическому

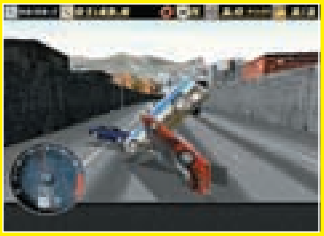


острову. В-третьих, игра отлично успокаивала нервы после тяжелого трудового дня. Нет, конечно, все было не так просто. В Myst был сюжет, были головоломки, даже анимация какая-то была. Нам нравилось гулять по острову просто так. Головоломки, собственно, тоже отгадывались просто так, да и с сюжетом нас знакомили весьма ненавязчиво. Эта общая ненавязчивость игрового процесса многим пришлась по душе, и Myst стал рекордсменом продаж на PC. Сиквел не пользовался таким большим успехом и примерно то же самое можно сказать о заглюченном римейке, в котором фантастический остров стал трехмерным, а нам предоставили полную свободу передвижения...

23 NEED FOR SPEED

Речь идет именно о самом первом представители серии. Между прочим, до сих пор игра представляет определенный интерес, как с точки зрения gameplay, так и с точки зрения графики.

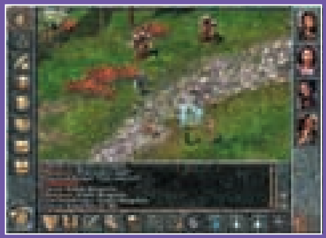
Конечно, первое, на что мы в свое время обратили внимание в Need for Speed тогда – это была сумасшедшая физика. Модель столкновения я, например, до сих пор считаю лучшей. Разработчикам The Need for Speed удалось не опуститься до откровенного бреда и все же сделать игру веселой и динамичной. Это – одна из немногих игр, которая может похвастаться отлично реализованным видом из



кабины. Неудивительно, что ни Need for Speed II, ни Need for Speed III не удалось достичь уровня прародителя серии. Уж слишком высоко была поднята планка. Идеальная смесь аркады и симулятора – много ли еще гонок смогут похвастаться таким балансом? Итог: вполне заслуженное место в Top 100.

22 BALDUR'S GATE

Вместе с Baldur’s Gate пришло настоящее возрождение классических RPG. Baldur’s Gate был где-то сложен, где-то непонятен, местами каноны AD&D казались лишними, но игра оставалась неизменно красивой, яркой и привлекательной. Именно эта красивость обеспечила интерес к игре со стороны нового поколения геймеров не знакомых со старыми ролевушками. “Пусть будет сложно, главное – играть интересно,” – так говорили многие. Играть действительно было



чрезвычайно интересно – с этим спорить сложно.

Одно из самых главных качеств Baldur’s Gate – это огромный размер игры. И дело не в нестандартном количестве CD, а в том, что за ролевушкой можно было провести весьма неопределенное количество времени. Не самое плохое качество. Baldur’s Gate породил настоящий бум RPG всех мастей. Лидером оказалось издательство Interplay, которое, в общем, до сих пор остановиться не может. Что, в общем, тоже неплохо.

21 DUNE 2

Самая первая стратегия в реальном времени... Этот титул Dune 2 оспаривался много-много раз, но то, что творение Westwood было во многом первом – это факт. Причем факт, достойный уважения.

Сейчас нам бы показалось, что в Dune 2 довольно сложно играть. Во-первых нет привычной резиновой рамки, во-вторых, каждому юниту для каждого действия приходилось отдавать специальную команду на панели управления, в-третьих, выглядит все на грани разборчивости. Но, как мы играли в Dune 2, когда она только появилась... Какой великолепной казалась эта игра в свое время... Между прочим, до сих пор Dune 2 остается в известном смысле малодосягаемым представителем жанра. Чего стоят только три расы, реально отличающихся друг от друга.

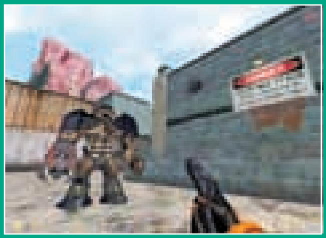


Спустя много лет, лишь Blizzard со StarCraft’ом удалось повторить подвиг Westwod. Сама же Westwood весьма последовательно перешла к серии C&C, но... все-таки о Dune 2 не забыла...

20 HALF LIFE

Кто бы мог подумать, что на движке Quake II можно сделать ТАКУЮ игру... Признаюсь честно, я считаю, что 20-место для Half-Life – это неправильно.

Half-Life вышел именно тогда, когда казалось, что революций уже никогда больше не будет, что игровая индустрия переживает тяжелый застой, и ничего ей не светит. Выход творения Valve Studios легко опроверг все пессимистические рассчеты. Half-Life, разумеется, был не обычным FPS. Игра



сочетала в себе элементы самых разных жанров: adventure, стратегии, симулятора... Она была проста, логична и совершенна. Высочайшая интерактивность, огромное количество заскриптованных ситуаций и концепция одного уровня, подчиненного увлекательнейшему сюжету, оказались ядерным сочетанием. Значительно больше, чем 3D-action, чуть больше, чем просто игра. Мне не довелось встретить ни одного человека, которому Half-Life бы не нравился или который был бы, как минимум, к нему равнодушен. Это объективная оценка.

19 SKIES OF ARCADIA

Классическая японская RPG с увлекательным сюжетом, оригинальной системой пошаговых боев и весьма продолжительным геймплеем (50-60 часов реального времени). Действие Skies of Arcadia происходит на далекой планете, где среди летающих островов шайка воздушных пиратов разыскивает

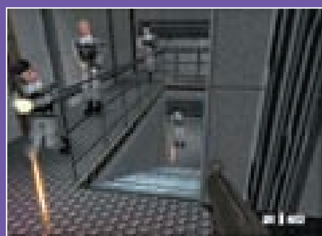


шесть осколков магических лун, попутно спасая прекрасную принцессу от воинственной Валуанской Империи. Одна из главных фишек игры заключается в сражении воздушных кораблей – на память не приходит ничего, с чем можно было бы сравнить это увлекательнейшее зрелище. Ну а добавив ко всему этому огромный мир, населенный тысячами фантастических существ, совершенную ролевую систему и увлекательнейший сюжет, неожиданные повороты которого будут удивлять нас на протяжение всей игры, мы получаем одну из лучших японских RPG 2000 года, достойного конкурента Final Fantasy IX. Показательно то, что Final Fantasy все-таки опережает Skies of Arcadia в Top 100.

18 GOLDENEYE 007

3D-action на Nintendo 64? Раньше это казалось издевательством, но... Rare сделала невозможное - разработчики буквально опередили время, создав идеальный для своего времени трехмерный шутер от первого лица.

В GoldenEye 007 было все, что только может пожелать фанат жанра. Во-первых, было много ядреного action'а. Во-вторых, была отличная графика. По крайней мере, во времена серо-зеленого Quake она производила сильное впечатление. В-третьих, в GoldeEye 007 была реализована новая для того времени feature – чтобы пройти миссию, необходимо было выполнять задания. Причем разные.



Сфотографировать какой-нибудь объект, доехать на танке до питерского вокзала за ограниченное время, взорвать советский радар... Все тогда было в новинку. При этом в GoldenEye 007 – отличное управление. Кто сказал, что в 3D-action'ы без мышки невозможно играть? Неудивителен и результат в Top 100.

17 WING COMMANDER

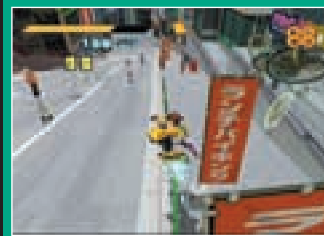
С серией Wing Commander связано большинство ностальгических воспоминаний, которые, наверное, не многие способны разделить. Wing Commander II – отличный для своего времени космический шутер, привлекательный в том числе и в технологическом плане. Wing



Commander III – без пяти минут сенсация. Появление великолепного сюжета и интерактивного FMV в космическом симуляторе удивили многих. Wing Commander IV - расцвет концепции. Сюжет игры был достоин экранизации, кинематографический эффект подчеркивался каждой малозначительной деталью. В Wing Commander IV было интересно не столько летать и стрелять, сколько возвращаться на родную базу в ожидании очередной порции роликов. Достаточно того, что окончательная победа достигалась не в космосе, а... в заключительном интерактивном FMV. Wing Commander Prophecy - упадок и заключение, с которым было сложно смириться...

16 JET GRIND RADIO

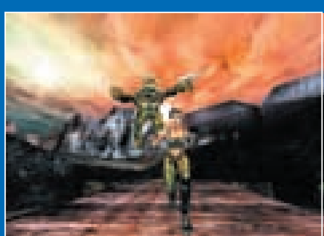
Попытку перевернуть все наши представления о том, что такое трехмерная графика, следует считать, скорее, успешной, чем провальной. Действительно, ничего подобного мы еще не видели. Разработчики сознательно постарались сделать так, чтобы Jet Grind Radio был, как можно



меньше похож на реальную жизнь. Графика в игре – это настроение, это стиль, это безумие красок и анимации. Впрочем, примерно то же самое можно сказать, собственно, и об игровом процессе. Jet Grind Radio меньше всего похож на симулятор роликовых коньков. Это настоящее аркадное сумасшествие, игра со своими правилами и исключениями из них. В Jet Grind Radio можно делать такое, что и не снилось иному фанату Tony Hawk's Pro Skater. Самое удивительное – то, что простой игру никак не назовешь. Впрочем высокий уровень сложности в Jet Grind Radio – это лишний повод для бесконечного совершенствования. Пожалуй, одна из самых оригинальных игр за последнее время.

15 UNREAL

Вообще-то от Unreal никто такого не ожидал. Зато, когда уже практически все склонились к мнению, что Unreal –

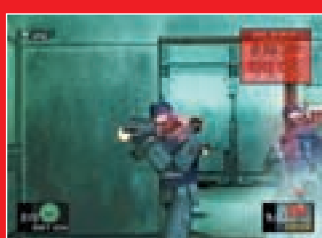


это нечто вроде обычного долгостроя (вроде Prey), Epic Megagames всех удивил. И как!

Конечно, прежде всего мы были поражены графикой. Красивее, чем в жизни, – разве такое может быть в трехмерном action'е? Каждая деталь в графике буквально дышала атмосферой, каждый спецэффект был подчинен особому стилю. Unreal, как игра, ничем революционным, впрочем, не отличался. Относительно стандартный шутер – что в этом такого особенного? Конечно, всех порадовала концепция одного уровня, который на поверку оказался целым миром, огромным и разнообразным. Чуть ли не впервые в 3D-action появились NPC, которые оказывали реальную помощь в ходе игрового процесса. Простые и логичные головоломки, на удивление умные враги и сюжет, "вшитый" в игровой процесс также оставили самые приятные впечатления.

14 METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid – одна из тех немногих, я бы сказал, уникальных игр, которые были интересны не столько своим навороченным и местами революционным gameplay, сколько потрясающим сюжетом. Именно сюжет захватывал, именно желание знать, что же будет дальше заставляло проходить не такие уж и скучные, кстати говоря, миссии. Сама по себе игра представляла собой смесь stealth-action'а и эдакой сверхдинамичной аркадки. Интересно то, что элементы



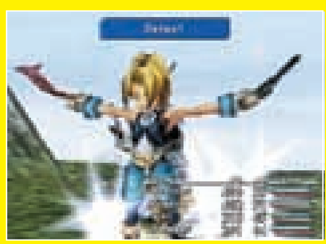
stealth-action'а были реализованы весьма не стандартным, отличным от Thief способом.

Конечно, казалось удивительным, что такое оказывается можно сделать на PlayStation. И тем более удивительно, что на PC порт этой игры вышел спустя весьма внушительный срок. И уж совсем удивительно, что даже самые отчаянные фанаты PC признали, что Metal Gear Solid - это, как минимум, хорошая игра. Согласитесь, уникальный случай. И вполне достойное место в Top 100.

13 FINAL FANTASY

Это - самая известная ролевая серия во всем мире. Сравнить ее буквально не с чем. Square, один раз встав на рельсы, и не собирается с них сходить. Для большинства наших читателей все началось, наверное, с Final Fantasy VII, первой игрой в серии, которая, наконец, была портирована на PC компанией Eidos.

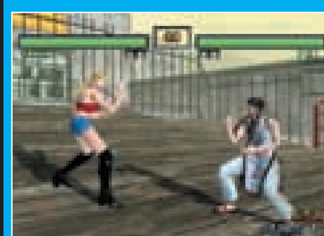
Серия Final Fantasy отличается одной характерной особенностью – она практически не меняется. Мощный сюжет, множество ярких героев, у каждого из которых есть своя история, некоторое количество встроенных мини-игр, которые изрядно разбавляли игровой процесс, и случайные битвы, которые приводили в неистовое бешенство где-то ближе к концу игры самых нетерпеливых поклонников творчества Square. Популярность Final Fantasy можно объяснить не только



великолепным сюжетом, но, прежде всего, доступностью каждому. Каждая из последних частей серии оказывается весьма проста, что, конечно, многим приходится по душе.

12 VIRTUA FIGHTER

Речь в данном случае идет о Virtua Fighter 3tb. На наш взгляд – это самый правильный и совершенный файтинг на

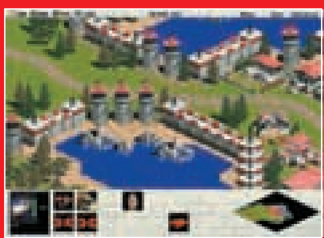


настоящее время. Эту игру весьма метко называют шахматами в реальном времени. Действительно, Virtua Fighter 3tb лишен аркадности – случайные победы не исключены, но все-таки чрезвычайно редки. Если в том же Soul Calibur можно было легко выиграть, даже не зная управления, то здесь такое не проходит. Играть нужно вдумчиво и... не спешить. Как и в шахматах в Virtua Fighter 3tb мы навязываем игроку свои правила, сначала обманываем его, и только потом наносим удары, совершаем захваты и т.д. Удивляет в игре многое, например, идеальный баланс персонажей. У каждого есть слабые места, и у каждого есть свои уникальные особенности. Даже несмотря на то, что Virtua Fighter 3tb в графическом плане сильно уступает своим ближайшим конкурентам, в остальном он остается абсолютным лидером, что, в общем, прекрасно отражает Top 100.

11 AGE OF EMPIRES

Серия Age of Empires придала новое дыхание жанру real-time стратегий. Идея исторических RTS, надо отметить, никому до Ensemble Studios не приходила в голову. Однако это, конечно же, не единственная причина бешеной популярности стратегии.

Помнится, чуть меньше трех летназад отдельные сотрудники редакции в рабочее время радостно занимались охотой на крокодилов. И еще совсем недавно велись глобальные сетевые

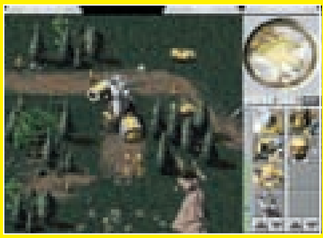


битвы в Age of Empires II: Age of Kings. Видимо, мы выросли. В любом случае, серия AoE уникальна, и уникальна, прежде всего, своей атмосферой бесконечного разнообразия и вместе с тем типичной для жанра простоты. Где еще, спрашивается, можно пасти овец, а через несколько мгновений взять в окружение неприступную крепость противника? Игры Age of Empires сочетали в себе эдакий голливудский размах и доступность каждому. Возможно, именно в этом и следует увидеть секрет популярности серии.

10 COMMAND & CONQUER

Если спросить у среднестатистического игрока, с чем ассоциируется у него название Command&Conquer, то один шанс из пяти, что он ответит: "С клонами!". Сейчас слово "клоны" не такое уж и популярное, да и явление клонирования, прямо-таки скажем, в последнее время наблюдается довольно редко. А вот совсем недавно...

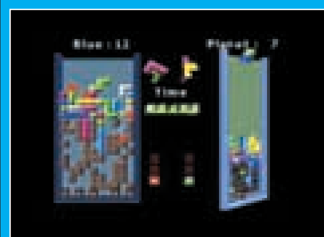
Пожалуй, только Command&Conquer может похвастаться таким количеством клонов, заткнув при этом за пояс даже всеми уважаемый WarCraft. Значит, было в этой игре что-то такое, что даже самих создателей заставило заняться бесстыдным самоклонированием, которым они, в общем, промышляют до сих пор. Основное отличие серии игр Command&Conquer – это одинаково хорошие режимы одиночной и



многопользовательской игры, обязательное наличие FMV и традиционность в лучшем и худшем смысле этого слова.

9 TETRIS

"Тетрис" – самая необычная игра, которая когда-либо была создана. Просто назвать ее паззлом – откровенно говоря, язык не поворачивается. "Тетрис" – это особая философия, особый тип мышления, другая логика. Где-то мне встречались рассуждения одного весьма умного человека, который просто не был в состоянии понять принцип игры. Представьте себе: откуда-то сверху падают фигурки. Мы должны укладывать их так, чтобы они исчезали. В чем смысл? Зачем они падают, если все равно должны исчезнуть, а если не исчезнут, то игра будет завершена? "Где основной принцип разума: целесообразность, экономичность?". И все равно мы играем в "Тетрис" и даже не задумываемся, зачем. Бесконечные моды и дополнительные режимы игры просто демонстрируют свою полную несостоятельность в сравнении с



оригинальным "Тетрисом", который, кстати говоря, был создан нашим соотечественником, Алексеем Пажитновым.

8 SID MEIER'S CIVILIZATION

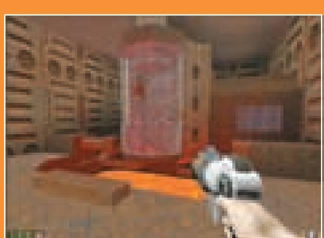
Таких игр больше не было. Попытки скопировать Sid Meier's Civilization не увенчивались успехами. Попытки сделать сиквел выглядели просто смешными потугами. Их разработчики никак не могли понять, что, если симулятор творца истории оказывается пресыщен условностями, то в результате получится посредственная во всех отношениях игра. А способностей для того, чтобы сделать эти условности как можно менее



заметными хватило только у Сида Мейера. Сейчас игра, конечно, способна вызвать разве что только усмешку. Причем, в основном, из-за графики. Сам игровой процесс актуален, как никогда. И все равно мы не перестаем надеяться, что найдутся, наконец, люди, которые окажутся способны дотянуться до планки установленной Сидом Мейером. На большее даже надеяться странно. Хотя, кто знает... В любом случае шедевр Сида Мейера навечно останется в этом Top 100 на почетном месте.

7 QUAKE

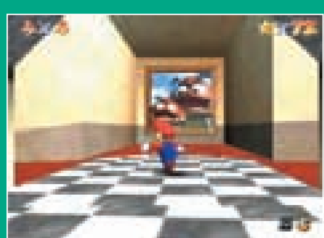
О Quake говорить можно очень долго. Причем, о каждом из них. Например, о революционном прародители серии, который потряс буквально всех появившейся трехмерностью. Да, сейчас Quake, пожалуй, выглядит страшновато, но тогда серо-зеленые пятна мы просто не видели и видеть не хотели. Мы видели, во-первых, 3D, а, во-вторых, отличный сетевой режим. Очень многое можно сказать о Quake II, который поразил невероятно высоким качеством игрового процесса. Да и движок оказался весьма



долгоиграющим, раз до сих пор разработчики ухитряются делать на нем игры и игры при этом неплохие. И уж, конечно, не будет обижен Quake III Arena, которому в свое время сильно досталось за ориентированность на многопользовательскую игру only. Сложно, на самом деле, другое. Сложно понять, что же кроме названия объединяет эти игры? Впрочем, какая разница. Главное – то, что каждый из нас нашел в каждом из Quake что-то для себя, все остальное, как ни крути, вторично.

6 SUPER MARIO 64

Super Mario 64 – самая совершенная трехмерная аркада всех времен. В свое время она, разумеется, была революционная, и демка, крутившаяся

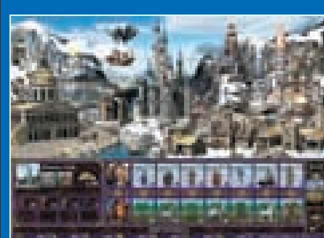


на экранах телевизоров в магазинах повергала всех без исключения в шок. А как в это можно играть? Оказалось, что можно. Стоило только попробовать, чтобы оказаться надолго прикованным к Nintendo 64. Каждый новый уровень оказывался чем-то вроде нового мира, который можно изучать неопределенное количество времени, оттягивая момент окончательной победы, когда игра, наконец, будет пройдена.

А главный герой игры – самый обаятельный персонаж в мире – Mario... А его многочисленные враги – не такие обаятельные, но все же весьма симпатичные... А милый юмор разработчиков, который буквально заставлял улыбаться в процессе всего прохождения... Очень жаль, что Super Mario 64 был в свое время пройден. А о разработке нового пока ничего не слышно.

5 HEROES OF MIGHT & MAGIC

Пятое место для Heroes of Might and Magic? А почему бы, собственно, и нет? Вспомнить, сколько ночей было проведено в знаменитом режиме Hot Seat... Даже не верится. Начинается игра с захвата первых каменоломен. Часа в три ночи мы обнаруживали себя за радостным уничтожением Черных Драконов. А уже утром мы с чувством выполненного долга откапывали Ultimate Artifact. И так почти каждую ночь...



Вместе с Heroes of Might and Magic III наступило медленное увядание серии. Похоже разработчики чересчур увлеклись дешевыми эффектами: яркими красками, за которыми, собственно, ничего и нет. Вспомните, игровое поле в третьей части игры... Там ведь буквально ступить некуда из-за обильно раскиданных объектов. И все равно мы любим Heroes of Might and Magic. А раньше – вообще обожали. Будем надеяться, что и в будущем 3DO вновь порадует нас очередной частью одной из самых лучших игровых серий.

4 SHENMUE

Наверняка, все уже успели понять, что Shenmue - революционная игра. Мы, по крайней мере, об этом говорили неоднократно, и, как вы можете догадаться, причины этому были. Однако революционность – дело десятое, главное, что Shenmue можно смело назвать современным шедевром игростроения.

В творении Yu Suzuki оригинально буквально все. Да сама концепция необычайно реалистичного симулятора приключений вряд ли кому-то могла встретиться. Мир Shenmue – это мир, в котором живет каждый из нас. В этом мире есть люди, каждый из них живет по своим правилам – кто-то раньше встает, кто-то позже ложится, кто-то после работы предпочитает поболтать с приятелем, кто-то отправляется в бар и возвращается оттуда домой в самом что ни на есть растерзанном виде. Более 200 NPC, самостоятельных



персонажей. Большой город. Десятки ролевых характеристик. Великолепный сюжет, наполненный драматическими событиями. Итог: шедевр на 4-м месте.

3 LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Legend of Zelda: Ocarina of Time – один из самых ярких шедевров последних лет, и, пожалуй, самая лучшая игра на Nintendo 64. RPG без сотен цифровых характеристик, adventure без идиотских головоломок, action без раздражающей аркадности – список можно продолжать до бесконечности. Человеку, который никогда не играл в Legend of Zelda никогда не объяснить, что это такое, зато всем тем, кто прошел хотя бы первый dungeon ни за что не объяснить, что на свете полно других игр. Магия Ocarina of Time заставляла вспоминать, как мы играли десять лет назад – самозабвенно, не отрываясь, долгими ночами...

Красивейшая сказка о борьбе добра со злом, в которой, конечно же, побеждает добро, на первый взгляд, по-детски наивна, проста и незамысловата. Но говорить об этой игре отстраненно просто невозможно. В нее нужно играть, она была сделана именно для этого. Не для шумных демонстраций, скандалов и сенсаций, а именно для того, чтобы играть.

Сотни мини-игр, враги, которых ненавидишь, герои, которых любишь, логичные dungeon'ы и милые сердцу неожиданности. В Legend of Zelda можно было обнаружить элементы самых разных игр: от Metal Gear Solid до симулятора рыбалки. Мир, в котором мы оказывались, несмотря на всю свою сказочность, был правдоподобен, вполне реален и бесконечно привлекателен. О том, как гений Shigeru Miyamoto смог предусмотреть тысячи игровых ситуаций, можно только догадываться. Несмотря на невероятное разнообразие, игра ни разу не обнаружила то, что она, на самом деле, игра. Ни одного бага, ни одной ошибки, ни одной безвыходной ситуации.



При этом Legend of Zelda: Ocarina of Time никак нельзя назвать символом игровой индустрии последних лет. Творение Shigeru Miyamoto абсолютно нетипична для нашего времени, и, как я уже сказал, больше вызывает ассоциаций с концом 80-х – началом 90-х, несмотря даже на свою весьма высокую степень технологичности.

2 DOOM

Об этой игре сказано столько, что оказаться оригинальным все равно не удастся. Doom перевернул все наши представления о том, какими, на самом деле, могут быть игры. Сейчас можно вспомнить время, когда в России только-только начали получать распространение первые мультимедийные PC, когда на первых выставках компьютеры с запущенным Doom'ом собирали толпы народа, когда отдельные умельцы умудрялись проходить игру на Nightmare на безудержно тормозящих 386-х...

Doom не с чем сравнивать, с него, в известном смысле слова, все началось. Doom до сих пор вызывает знакомый, еще не забытый трепет, до сих пор – после Duke Nukem 3D, Quake, Unreal и десятке других, отнюдь не плохих 3D-action'ов. Для многих творение ID Software оказалось игрой, которая определила всю дальнейшую жизнь. Глядя на новые поколения геймеров, странно подумать, что есть еще кто-то, кто может судить об играх, не зная Doom.



Вместе с тем, Doom был чрезвычайно прост, он практически ничем (за исключением ущербной трехмерности) не отличался от платформенных шутеров. Авторы игры оказались оригинальны, пожалуй, лишь в концепции "три ключа – три двери". Во всех миссиях было одно и то же здание: найти выход с уровня.

А вот графика была, пожалуй, революционна. Сейчас, конечно, дико вообразить себе спрайтовых монстров и невозможность "покрутить головой" по вертикали. Но тогда игрой, которая больше всего была похожа на Doom, был Wolfenstein 3D, а он, надо сказать, сильно отличался в графическом плане. И, конечно же, великолепие звуков. Выстрелы, рычание монстров, захлопывающиеся двери... Не говоря уже о незатейливых, но таких милых и запоминающихся мелодий. До сих пор это производит впечатление.

Вообще можно смело сказать, что больше такого никогда не будет. Никогда больше не выйдет игра, которая вновь все перевернет. Такое случается только один раз.

1 WARCRAFT II

А вот и почетное первое место! Признаться, мы сами были немало удивлены, что на нем оказался WarCraft II. Но, как уже было сказано, настоящий Top 100 отражает реальное положение дел в редакции, и на настоящую, так сказать, повсеместную объективность никак претендовать не может. Таким образом, мне остается лишь поздравить победителя и пожелать ему достойного продолжения в лице WarCraft III.

Что такое WarCraft II? На самом деле, это сиквел "клона", ибо WarCraft был весьма тщательно "слизан" с Dune 2. Дело, конечно, старое, но, как говорится, никто не забыт и ничто не забыто. Справедливость, в конце концов, прежде всего. Впрочем, раз уж речь зашла о справедливости, то необходимо отметить, что WarCraft отличался совершенно нетипичной для клона особенностью. Многим фэнтезийный RTS понравился значительно больше, чем sci-fi'ный мир Dune 2.

Любопытный факт: WarCraft II находился в разработке 10 месяцев! Да-да, лучшая игра всех времен и народов, комплексная и довольно сложная для того времени стратегия, а, главное, высокотехнологичный движок был сделан меньше чем за год. Сейчас, когда на весьма посредственные во всех отношениях игрушки разработчики позволяют себе тратить по три года и больше, это кажется невероятным. А тогда все было чрезвычайно просто. Счастливое и беззаботное время. Время WarCraft II.



Сражения орков и людей приобрели в WarCraft II эпический размах, теперь они велись не только на суше, но и на воде и в воздухе. Широчайшие тактические возможности были по заслугам оценены игроками. С WarCraft II поклонники RTS впервые смогли оценить все прелести многопользовательской игры. Даже отвратительная модемная связь не могла помешать кровавым битвам за обладание центральным островом с последней шахтой . Битвы обычно продолжались до утра...

Сейчас, конечно, многое кажется смешным, примитивным и недалеким. Да взять тот же AI. Вполне уместно вспомнить анекдот, в котором пеону (крестьянину) были отдан вполне четкий приказ рубить лес в строго определенном месте, а он садился на транспортный корабль и уплывал на далекий остров сражаться с драконами... Все равно ничего лучшего не было. Недоработки порой раздражали, но все были счастливы. WarCraft II придал жанру RTS вполне официальное положение на уровне 3D-action'ов, RPG и adventure, объединил вокруг себя миллионы фанатов, которые, как показывают некоторые Top 100, до сих пор помнят объекты своего былого обожания.

WarCraft II впервые стандартизировал схему игрового процесса в RTS. Разделение на хозяйственную часть (сбор ресурсов, строительство, совершенствования) и военную (разведка, оборона, атака) сохранено до сих пор. Конечно, никого тогда не могло интересовать, как из определенного количества золота и дерева образовывался лучник, но, в общем-то, достойного решения этой проблемы в фэнтезийных RTS не найдено до сих пор.

WarCraft II оказался революционен во всех смыслах этого слова. Даже, если взять, например, мелочи. Впервые мы могли строить здания там, где хотим (в Dune 2 и WarCraft все здания необходимо было строить рядом с "главным" строением, Construction Yard – в первом случае и Town Hall – во втором). Вроде бы мелочь, но, на самом деле, это подняло игровой процесс на совершенно новую высоту.

Blizzard первая ответила на вопрос: "А что делать, когда игра пройдена?". В комплектацию с игрой входил специальный редактор миссий, довольно простой и вместе с тем позволявший реализовать самые фантастические задумки дизайнеров-любителей. Месяцами мы веселились, то издеваясь над беспомощными врагами на упрощенных картах, то невыносимо усложняя игру, в которой человек оказывался в воистину нечеловеческих условиях. Если мы когда-нибудь составим Top 100 редакторов игровых миссий, то первое место в нем наверняка займет WarCraft II Mission Editor.

Как выяснилось, в WarCraft II в редакции играли буквально все – от фанатов давно забытых хитов Sega Saturn и ценителей раритета на Commodore 64 до поклонников современных навороченных RPG и тех, кто откровенно тащится от Тетриса. Именно это и обеспечило первому настоящему суперхиту от Blizzard первое место. На мой взгляд, по заслугам. Думаю, вы со мной согласитесь.

За пять прошедших лет мы напечатали на страницах журнала около десяти тысяч самых различных материалов, охватывающих все аспекты жизни игровой индустрии. Сегодня же мы представляем лучшие из них. Возможно, они покажутся наивными и не вполне соответствующими современности, но зато позволят вспомнить, чем мы жили, во что играли и о чем мечтали все эти пять лет...

Человечество никогда не стоит на месте. Мировые технологии постоянно развиваются и все время внедряют в нашу жизнь что-то новое. Совсем недавно в мир игровых систем ворвались 32-битные мультимедийные приставки и заняли там прочное место. Но оказалось, что и это далеко не предел.



Оксана КУЗЬМЕНКО

64-битная мощь от NINTENDO

23 Августа 1993 года Nintendo и Silicon Graphics объявили о совместном проекте по разработке новой, первой в мире 64-битной игровой приставки Ultra-64, которая совершит переворот в игровой индустрии.



Началось все с того, что в июле 1992 года Silicon Graphics разработала новую систему графического развития под названием " двигатель реальности" с ценой $100000. А потом была разработана система "Мультимедиа двигатель", которая обладала практически теми же качествами, что и "двигатель реальности", но со значительно меньшими издержками. Тогда то руководство SG и пришло к решению о совместном развитии новой приставки с одной из ведущих компаний электронных развлечений, чтобы увидеть возможности "двирателя реальности" в жизни. Роль Silicon Graphics заключалась в разрабатке всех "внутренностей" Ultra 64 кроме памяти, а Nintendo занималась всем остальным.

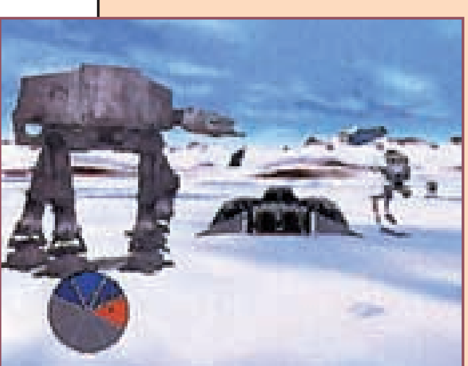
Выход в свет Nintendo 64 обещал в корне изменить жизнь всех фанатов видеоигр. Невероятное качество Mario 64 еще больше укрепило нашу уверенность в мощи Nintendo. Впрочем, правы мы оказались лишь отчасти.

И вот пока Sega и Sony выпускали свои 32-битные системы, а Panasonic говорил о создании 64-битной машины M2, Nintendo решила перепрыгнуть их как в технологии и цене, так в сроках. И по прошествии двух с половиной лет Ultra 64 практически создана, и по последним данным, появится в июне этого года на японском рынке. Однако создатели держат в секрете многие характеристики новой системы, а описание ее новых возможностей пока еще очень туманно. Nintendo избегает называть точные данные и цифры, снабжая их словами "около" и "примерно". Но все же некоторые черты и внешний вид новой приставки стали известны, когда создатели приоткрыли завесу тайны на выставке в Японии осенью 1995 года.

Прежде всего, в Ultra 64 поражает и радует ее предполагаемая цена - в США она будет стоить не более $300, в то время как 32-битные приставки Sony PlayStation и Sega Saturn стоят значительно дороже. Nintendo удалось достигнуть такой небольшой цены за счет того, что в приставке не будет механизма CD-ROM и оперативной памяти, потому что игры к Ultra-64 будут выпускаться на картриджах. Создатели Ultra 64 считают, что CD-ROM не удобен для игр, потому что для этого нужна оперативная память, которая очень дорогая. Картриджи же будут 8 MB, но будут поддерживать сжатие 1 : 8, что приравнивается к 200 Мбитам обычной памяти. Однако Nintendo может столкнуться с проблемой дороговизны картриджа. На сегодняшний день издержки на производство картриджа для Ultra 64 примерно равны $30, в то время как издержки у Saturn и PlayStation менее $10. К тому же создатели игр уже относятся к картриджу с подозрением и недовольством, как к чему-то устаревшему, что не может дать ни высококачественной музыки и звуковых эффектов, ни полноценных видеофрагментов. Так что, скорее всего, создателям придется обойтись без них, а вот захотят ли смириться с этим потребители - это уже вопрос. Поэтому, чтобы Ultra 64 выжила на рынке игровых систем, создатели должны срочно что-то придумать, чтобы уменьшить издержки и улучшить качество звукового и видео сопровождения игр по сравнению с 32-битными машинами. Конечно, Nintendo может позднее перейти на CD-ROM или изобрести







какую-то новую технологию, но пока это проблема.

Nintendo объявила, что для хранения информации к Ultra 64 будет создан специальный механизм, временно названный "Bulky Drive", который будет подсоединяться к приставке через специальный порт и сможет как считывать информацию, так и хранить ее. "Bulky Drive" сможет хранить 64 MB информации, а скорость ее передачи примерно равна одному мегабайту в секунду. Кроме того этот механизм позволит создавать игры совершенно нового поколения. Предполагается, что такими играми могут стать Legend of Zelda и Dragon Quest 7. Но за этот механизм придется заплатить дополнительную сумму, а какую, пока не известно.

Вся известная информация о внутреннем содержании Ultra 64, в основном, не содержит ничего нового. Основой частью самой приставки является 64-битный главный процессор с графическими микросхемами. Главный процессор имеет дело только с логикой игры и поведением игрока, а с пикселями, полигонами и звуковыми эффектами "работают" уже графический, звуковой и RISC сопроцессоры.

Основным преимуществом Ultra 64 является то, что создатели добились значительных успехов в качестве изображения, убрав многие недостатки графики, которые были на других приставках и на PC. Прежде всего все объекты в играх выглядят четко и не расплываются по мере приближения или удаления к ним – так называемый DOOM-эффект, когда объект при приближении превращается в однородную массу. Теперь при приближении к объекту его вид становится более детализированным и, при этом, сохраняет свою форму.

В играх Ultra 64 объекты будут приближаться равномерно. Поэтому не будет такого эффекта, как в Daytona USA для Saturn, когда вдруг перед Вашими глазами появляется кто-то или что-то. Вы будете постоянно видеть объект по мере приближения или удаления, а он будет постепенно меняться в размерах в соответствии с размерами других объектов.

Похоже, что все уже смирились с неровными ступенчатыми контурами объектов на экране. Такой эффект существует потому, что пиксели на экране телевизора и монитора квадратные. В Ultra 64 этот недостаток убран, но не за счет увеличения скорости полигонов в секунду, а благодаря умело подобранному соотношению цветов.

Особое внимание создатели Ultra 64 уделили джойстику, что вообще свойственно Nintendo. У него есть три рукоятки, и Вы можете держаться либо за правую и левую, либо за правую и среднюю, либо за среднюю и левую, в зависимости от того, в какую игру Вы играете. Для большего удобства на джойстике расположено много кнопок. А на задней панели есть слот для Memory Card, что намного удобней, чем наличие его на самой приставке. Если Вы хотите показать друзьям, как Вы сыграли в игру, Вам не надо тащить к ним всю приставку - достаточно взять с собой только джойстик со вставленной в него Memory Card. Чтобы покупатели не запутались, к каждой игре будет приложение, как удобней использовать джойстик. Хотя действительно ли он удобен, можно будет сказать, только поиграв с ним какое-то время. К тому же, джойстики будут разных цветов, поэтому каждый сможет подобрать себе его по своему вкусу.









Сама приставка будет серого цвета очень красивой формы, со стильными изгибами. К ней могут подключаться четыре джойстика одновременно, хотя у многих возникает вопрос, не слишком ли это много. Nintendo на 100% уверена, что для приставки это не проблема. Кроме этого



у приставки будут обычные аудио и видео выходы для телевизора и порт для подключения "Bulky Drive" или модема. Для подключения Ultra 64 к телевизору можно будет воспользоваться старым аудио/видео кабелем от Super Nintendo.

Ultra 64 была представлена на выставке в Японии всего с двумя играми. Но одна из них, Super Mario 64, была завершена только на 50%, а сами создатели говорят, что эта игра показывает только половину той мощи, на которую способна приставка. Такое ограниченное количество игр уже тогда ставило под вопрос предполагаемую дату выпуска – апрель 1996 года. И действительно, буквально в середине марта Nintendo объявила, что переносит выход Ultra в Японии на более поздний срок – 23 июня 1996 года. В Америке Ultra должна появиться, как и обещалось, 30 сентября 1996 года, а на остальном рынке – поздней осенью. Причиной задержки послужили недостаток и недоработка некоторых микросхем для приставки. Создатели Ultra 64 утверждают, что к моменту выхода на рынок, под нее должно быть создано около 10-20 игр как самой Nintendo так и совместно с такими крупными компаниями как Williams, Midway, Lucas Arts и другими. Главное, чтобы Ultra 64 не постигла та же участь, что и систему Virtua Boy, когда к моменту выхода на рынок под нее было создано очень ограниченное количество игр, что, естественно, сильно сказалось на популярности системы.

Что же на самом деле будет представлять из себя Ultra 64? Это можно будет сказать только после ее выхода, которого осталось ждать совсем недолго. А пока можно полагаться только на слова самих создателей, которые настроены очень оптимистично и рисуют для приставки очень радужные перспективы.

Технические характеристики Ultra 64:

Главный процессор 64-бит

Скорость
максимум 4500 Мбит/сек.

Память
RAMBUS D-RAM 36 Мбит

Сопроцессоры
RISC процессор
Графическо-звуковой процессор
Процессор изображения пикселей

Графика
Разрешение
256 х 224, 640 х 480, поддержка безмерцатель ного режима межстрочной развертки.

Цвета 16.8 миллионов

Скорость 100 миллионов точек в секунду

Вес 1,1кг

Габариты 260мм х 190мм х 73мм

БОРЬБА ГИГАНТОВ

Борис РОМАНОВ



Простота и ясность ситуации уже давным-давно не являются благодетелями в современном мире. В начале девяностых поклонники компьютерных игр выбирали между Megadrive, SuperNES или PC. Стараниями Sony и Panasonic выбор резко расширился, но в конце концов вновь вернулся к трем основным системам, которыми стали уже PlayStation, N64 и PC. В будущем году перед нами предстанут уже пять мощных конкурентов. Кто же победит?

Начиная обзор сегодняшнего состояния в мире видеоигр, необходимо сразу отметить один факт. События здесь развиваются так бурно, а тенденции изменяются настолько быстро, что давать любые прогнозы просто бесполезно. И если раньше вопрос стоял довольно просто: что лучше **Sega** или **Nintendo**, то теперь ситуация коренным образом изменилась. На рынке уже появились, либо находятся на грани выхода, по-настоящему, гиганты индустрии бытовой электроники. Речь здесь идет, в основном, о двух компаниях – **Sony Corporation и Matsushita (Electronic Industry)**. Перед ними тускнеют все прошлые заслуги остальных участников рынка. И что самое главное, именно эти две компании и будут направлять развитие всех остальных.

Истории выхода **Sony** и **Mat sushita** на рынок видеоигр поразительно похожи, и лишь являются продолжением их вечной войны на других фронтах. В начале восьмидесятых годов они начали выпуск игрового компьютера **MSX** вместе с другими японскими корпорациями. Но проект вскоре провалился, и теперь мало кто вспоминает о нем. Далее их пути разошлись. Второй выход также не был удачным для обеих компаний. В 1993 году, **Sony** должна была выпустить приставку, работающую на **CD**, по лицензии Nintendo. Но Nintendo в конце концов передумала и закрыла проект, оставив бывшего партнера у разбитого корыта. **Matsushita** же, в свою очередь, приступила к выпуску игровой приставки по лицензии компании **3DO**. И вот, в конце 1993 года на рынке появился первый 32-битный «интерактивный плейер» под маркой **Panasonic**. Этот продукт явно опередил свое время. Причем настолько, что даже уже через два с половиной года после его появления он все еще продается и привлекает определенную часть покупателей. За время существования на него накопилось достаточно большое количество игр (около 200), из которых 20-30 можно смело назвать стоящими приобретения. Сегодня это самая дешевая из всех 32-битных приставок, и она дает возможность многим рядовым покупателям насладиться достижениями технологии.

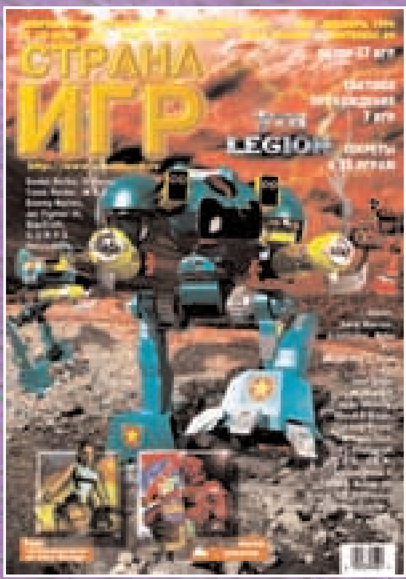
Но основная проблема с этим продуктом лежит внутри ее концепции. Изначально задуманный, как глобальный формат, **Panasonic 3DO** столкнулся с тем, что ни компания **3DO**, ни **Matsushita** не могли поддерживать свою продукцию на том же уровне, что и их конкуренты. **Matsushita** не владела технологией, а **3DO** не владела достаточными финансовыми ресурсами. В мире игровой индустрии, где все придерживаются неписаного правила, когда одна и та же компания и производит аппаратуру и организует ее поддержку, получая отчисления от каждой проданной игры себе в карман, концепция **3DO** потерпела фиаско. И хотя еще преждевременно говорить о смерти этой приставки, третий приход на рынок видеоигр корпорации **Sony** со своей 32-х битной системой Sony PlayStation не дает простора действий никому. Это событие повергло в растерянность всех участников рынка. И тут компания **3DO** сделала для себя роковую ошибку, сообщив всему миру о разработки **M2** – акселератора для первой модели. Пообещав покупателям скорый выход этой системы на рынок, она сама же и убила свой первый проект. Независимые поставщики игр, на которых, в основном, базировалась компания, уже не видят финансового смысла в поддержки этой системы. Зачем выпускать игры для приставки, которая уже в ближайшее время станет историей? По последним данным **M2** появится только в следующем году, а пока **Panasonic 3DO** медленно умирает – за последние 2-3 месяца вышло катастрофически мало игр.

Еще одна компания, которая пострадала от **Sony** – это **Sega**. Ее новая 32-х битная приставка **Sega Saturn** дебютировала практически в один день с системой конкурента. Но если у **Sony** это была единственная приставка на рынке, да к тому же, единственный за последние 5 лет серьезный проект, **Sega** несла на своих плечах огромный груз проблем. **Sega Mega Drive** умирала под натиском **Nintendo**, **32X** и **Sega CD** оказались гигантскими ошибками, а на **Sega Saturn** не было выпущено достаточное количество игр, которые бы уверили покупателей в необходимости приобретения этой системы.



Единственный козырь **Sega** – ее великолепные игры на игровых автоматах – был тоже побит. **Sony** очень удачно сыграла на противоречиях между древними врагами на арене игровых автоматов, подписав соглашение с **Namco**, компанией номер 2 в этом секторе рынка.
И хотя положение несколько исправилось к зиме 1995 года, **Sega** на этот раз проиграла всем, даже **3DO**. Мало кто согласится платить те же деньги за аппарат, предоставляющий меньшее удовольствие от покупки. Итак, на сегодняшний день **Sega Saturn** по своим техническим возможнос-тям не предоставляет ничего того, чего не могла бы дать покупателю **Sony PlayStation**, не смотря на репутацию Sega, как одного из лидеров на рынке видеоигр.
Так можно ли уже сегодня заявить о полной победе **Sony**? Вряд ли. И хотя, 1996 год можно по праву назвать годом Sony, некоторые факты заставляют задуматься о будущем и этой компании. Наряду с выходом в ближайшие полгода Nintendo 64, которая составит жесткую конкуренцию **Sony PlayStation**, у **Sony** накопилось множество своих внутренних проблем.

По сообщениям газеты **Financial Times**, эта компания закончила 1995 год с рекордными для себя убытками в размере 2.2 млрд. долларов. Следствием этого стал вылет компании из списка 100 ведущих фирм мира. Кроме этого **Sony** проиграла войну стандартов передачи видеоинформации на **CD**. Здесь одержала верх уже упомянутая выше корпорация **Matsushita**, которой принадлежит наибольшее количество патентов на **DVD**, новый стандарт на в индустрии бытовой электроники. Позиции **Matsushita** на рынке как никогда сильны. Являясь крупнейшей в мире компанией по производству домашней техники, она, вдобавок ко всему, собирается также третий раз выходить на рынок видеоигр с совместной с **DVD** игровой системой **M2**. И если раньше к этому проекту многие относились со скептицизмом, то последние сообщения несколько проясняют картину. Являясь, как и **Sony**, владельцем технологии, она сумела привлечь к своему проекту 2 компании-призводителя игровых автоматов и программных продуктов для домашних приставок – **Konami** и **Williams**. Первая уже к концу 1996 года представит свои первые игровые автоматы, работающие по технологии **M2**. Со второй же компанией был подписан долгосрочный договор на поставку игр. Первым результатом стал выход в маеионе игры **Ultimate Mortal Kombat 3** для **3DO**. Также, еще в бытность владельцем MCA – **Universal Pictures**, **Matsushita** удалось получить интерес в компании Interplay в обмен на «доступ к технологии **Matsushita**», что тоже делает Inter-play одним из главных партнеров по проекту **M2**.
Кроме этого сам проект **Sony PlayStation** начинает давать трещины. Отделение **Sony**, занимающееся продажей приставки уже в третий раз за полгода меняет своего президента, что выглядит несколько странно, на фоне успеха проекта в США и других странах. Также довольно странно ведут себя две основные силы, поддерживающие эту приставку. А именно купленная **Sony** несколько лет назад английская компания **Psygnosis** и японская независимая фирма **Namco**. Первая в ближайшее время собирается выпустить все свои суперхиты на приставку конкурента – **Sega Saturn**; вторая же сконцентри-ровала свои усилия на создание игр для 3D-платы для PC от японского гиганта NEC.
Что это – наметившаяся тенденция или временные трудности, покажет время. А пока приходится признать относительное превосходство **Sony PlayStation** над всеми существующими сегодня игровыми приставками. Будущее же пока неизвестно, и нам еще долго предстоит выяснять , кто же выйдет из этой борьбы победителем. Уже сегодня становится ясно, что эта битва будет вестись уже не между **Sega** и **Nintendo**, а гораздо более крупными силами, что делает эту схватку более бескомпромиссной, чем когда-либо. Единственное, что радует, так это тот факт, что победителей будем выбирать мы, а не кто-то другой.



В ожидании М-2

M2 стоила корпорации Matsushita всего $100 миллионов. Нашим мечтам, впрочем, не суждено было сбыться. Хотя по слухам, кое-какие архитектурные особенности M2 используются в GameCube.

Matsushita Electric Industrial Co., компания, которая около года назад приобрела у 3DO Company технологию M2 за 100 миллионов долларов для использования ее в своей новой игровой приставке, а также в игровых автоматах, до последнего момента держала в секрете все свои планы по поводу ее выпуска в свет. И хотя до сих пор не известна ни дата выхода, ни окончательное название данной игровой системы, работа над ее созданием уже завершена. Представитель Panasonic Wondertainment, отделения этой компании по работе над созданием M2, Hiroyuki Sakai, в чьи обязанности входит разработка игр для данной приставки, недавно поделился с мировой общественностью окончательными спецификациям и прочими деталями этого амбициозного проекта. Как и ожидалось ранее, в ее основе лежат два 64-битных процессора Power PC 602, работающих параллельно. Один из них ответственен за работу с трехмерной графикой, другой же работает над общими вычислениями, такими, как логика игры и т.п. Аппарат будет использовать четырехскоростной проигрыватель компакт-дисков, а также, наряду со встроенной памятью для записи прохождений, карточку памяти, наподобие Sony PlayStation. Общая рабочая память составляет 8 мегабайт, причем, в отличие от остальных приставок, она не будет поделена на несколько ограниченных сегментов, хранящих различную по своей сути информацию. Поэтому разработчики уже сами будут решать, как и для чего ее использовать. Также данная игровая приставка будет оснащена стандартным PCMCIA портом для подключения к ней модема и прочих, совместимых с этим стандартом, устройств. Джойстик для M2 будет представлять собой несколько улучшенный вариант аналого-цифрового контроллера для Nintendo 64, оснащенного дополнительными возможностями. И хотя данная информация пока не находит своего подтверждения, он, скорее всего, будет иметь не только аналоговый штурвал, но и аналоговые кнопки управления.

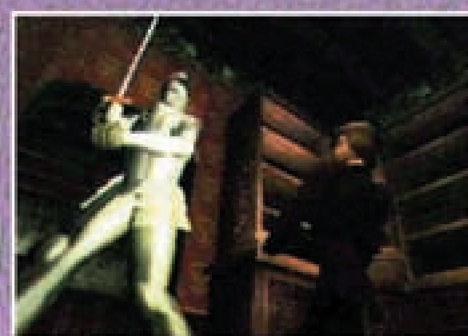
Но что действительно выделяет этот аппарат из всех прочих, так это его возможность одновременно показывать на экране живое видео совместно с трехмерными полигонами. Фактически, разработчики смогут теперь «одевать» трехмерные полигоны в видео текстурные карты, а также придавать любую форму фильмовому изображению на экране. Сам Hiroyuki Sakai описывает эту особенность M2 примерно так: «Смешивание на одном экране трехмерных полигоновых объектов с видео изображениями в стандарте MPEG1 является главной технической особенностью нашей игровой системы. Например, экран может быть поделен на две части. Верхняя будет показывать MPEG фильм, а нижняя – трехмерные полигонные объекты. Таким образом, мы можем наблюдать в верхней части экрана видеофрагмент, в котором будет лететь самолет, который при переходе на нижнюю часть экрана станет трехмерным объектом, созданным в реальном времени. Спецэффекты, которые ранее были доступны только в голливудских фильмах, смогут быть с относительной легкостью применены на M2».

Кроме этих функций, приставка сможет аппаратно производить все графические спецэффекты, что и Nintendo 64, но на несколько более качественном уровне.

Впервые, нашим глазам предстали реальные фотографии из продолжения популярной игры D, которая выйдет только на M2. В этот раз, правда, это произведение будет состоять из трехмерных полигонов, создаваемых приставкой в реальном времени, в отличие от заранее снятых видеофрагментов, которые были представлены в D. Представляя публике свое новое творение, создатель D2, Kenji Eno, поделился своим мнением по поводу современного состояния игровой индустрии Японии, а также рассказал поподробнее о разрабатываемых его компанией, новых играх, но самое главное, о самой системе M2. Сначала, немного об игре. Работа по ее созданию началась уже давно, однако сам процесс программирования был отложен до последнего момента, пока не была полностью завершена работа над приставкой. Как было сказано ранее, D2 будет построена как полностью трехмерная приключенческая игра, аналогом которой можно назвать только Mario 64. Здесь игрокам также будет дана полная свобода перемещения, а главным героем Вы будете управлять с помощью аналогового джойстика. История, на которой основано это произведение, является неким продолжением тех тем, которые были затронуты в первой версии. Все начинается в средние века. Один из феодальных князей в Трансильвании долгое время не мог получить себе наследника. По местным суевериям, он мог бы этого добиться, принося в жертву людей, сажая их на колья. Однако, естественно, кроме ненависти и страха со стороны

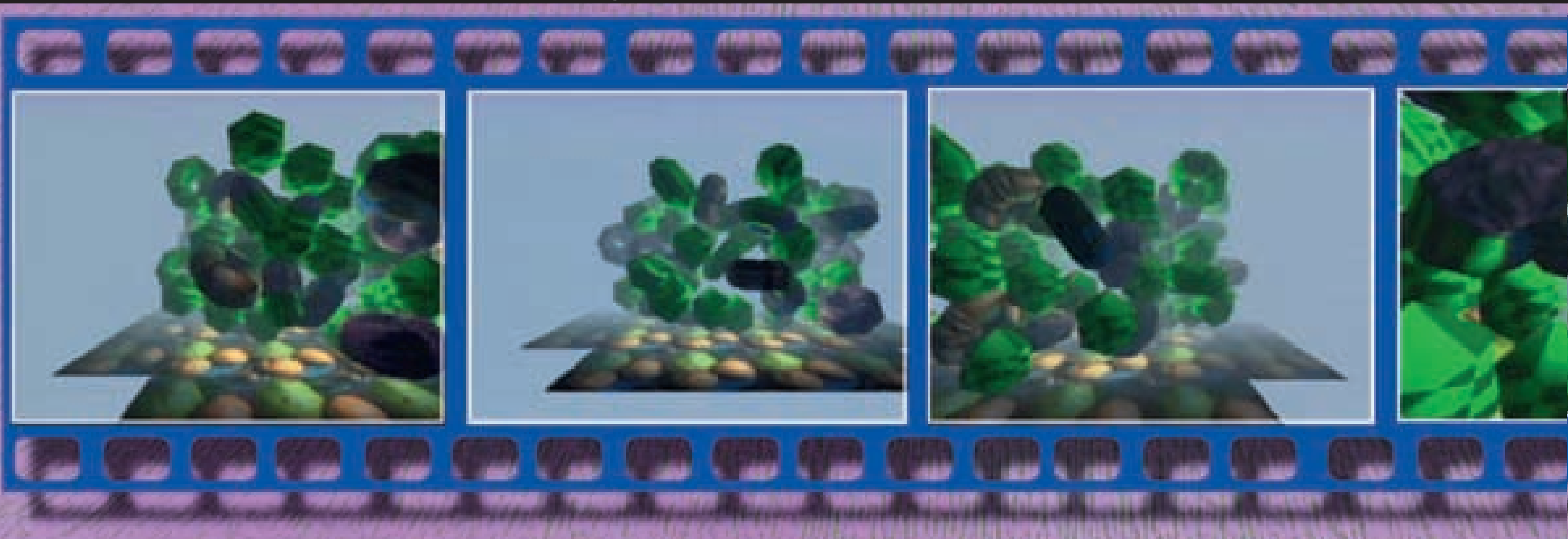


местных жителей, он ничего не получил. После же кончины его жены, жестокий князь совсем потерял рассудок и, изучив черную магию, призвал самого Дьявола. Он упросил его дать ему сына, даже ценой своей собственной жизни. Дьявол согласился на такие условия и покинул Трансильванию. На этом сцена



Средневековья, на некоторое время, заканчивается. Мы попадаем в 1997 год, на борт самолета, в котором летит беременная героиня D, Лора. Тут появляется Дьявол, окружает самолет и пытается его разбить. Он крадет еще не родившегося ребенка и переносит его обратно в средние века, в Трансильванию. Самолет разбивается, унося с собой жизнь Лоры и остальных пассажиров. Итак, ценой жизни многих людей князь получает себе наследника. Когда ребенок подрос, Дьявол вернулся за-

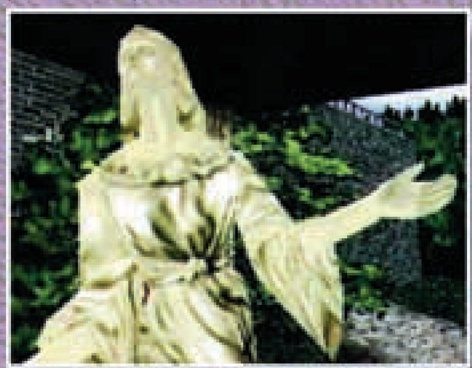
Этот видеоряд демонстрирует возможности приставки M2 при освещении





Некоторые варианты внешнего вида приставки М2

брать свой долг. Взяв себе душу князя, он разрушает замок. И вот, главный герой игры, сын Лоры, экипированный мечом, отправляется в долгое путешествие, чтобы убить Дьявола. Игра будет наполнена различными головоломками, достаточным



для любителей помахать мечом действием, а также фильмовыми вставками, созданными на суперкомпьютерах Silicon Graphics. Что действительно сразу бросается в глаза, так это качество графики, которого добились за каких-то два-три ме



сяца разработчики D2. Даже Nintendo со своим Mario 64 за более чем два года его разработки не смогла получить такого результата. В представленных на суд читателей картинках видно использование практически всех аппаратных возможностей этой приставки, от плавного затенения объектов до Mip Mapping, устраняющего искажения заднего плана, от полного сглаживания углов с помощью Anti Aliasing до помещения на одном экране нескольких разных источников света, с реалистичными тенями на трехмерных объектах. Картинка, в которой главный герой путешествует внутри замка, показывает задний план, напоминающий Resident Evil на PlayStation, при одном только различии, что здесь, по заверениям авторов, он будет полностью трехмерным, созданным в реальном времени, в отличие от плоского, не интерактивного заднего плана, использованного в графически великолепной игре от Capcom. И если сама D2, в конце концов, окажется подстать ее графике и сюжету, то можно будет смело говорить о появлении нового хита, которого просто не с чем будет сравнить.

Тем не менее, как бы не была интересна многим сама игра, темой нашей статьи является, в первую очередь, сама приставка М2. Kenji Eno не поскупился на комплименты в ее адрес. Хотя многие его суждения выражают его личное мнение и являются немного спорными, слова разработчика, который создавал игры для всех существующих приставок, за исключением Nintendo 64, все же имеют под собой определенный вес. На вопрос, что он лично думает по поводу данной игровой системы, сравнивая ее с остальными, им был дан следующий ответ: «Как Вы знаете, игровая приставка 3DO не была особенно успешной (в Японии). М2 является следующей игровой системой от Panasonic, поэтому они будут работать над ней очень усердно. И хотя она представляет собой 64-битную машину, на самом деле она работает, как машина 128-битного класса, но я не могу объяснить в двух словах, как это происходит. У нее достаточный объем оперативной памяти, скорость считывания информации с компакт диска намного больше, чем ожидалось. Также, она будет укомплектована аналоговым джойстиком, поэтому я думаю, что М2 имеет самые лучшие технические характеристики для современных игровых систем. Но ни одна приставка не может добиться успеха без классных игр. Так как у этой приставки объем оперативной памяти 8 мегабайт, становится намного легче использовать все ее возможности. Честно говоря, как разработчикам игр для Sony PlayStation и Sega Saturn, нам было очень сложно использовать всю настоящую силу этих приставок, потому что у них довольно маленький объем оперативной памяти. Поскольку М2 является машиной 128-битного класса, нам уже не приходится перегружать работой один центральный процессор. Кроме этого, данный аппарат способен показывать видеофрагменты с качеством Video CD. М2 способна создавать потрясающее количество полигонов в реальном времени, и они не будут выглядеть на экране искаженными. К примеру, PlayStation способна создавать большое количество трехмерных полигоновых объектов, но без 64-битных эффектов, они становятся искаженными. В Doom-подобных играх текстуры на стенах будут выглядеть четко, даже если к ним приблизиться вплотную. Такие эффекты, как прозрачный туман или правильно падающее на предметы освещение, могут быть показаны просто великолепно. Все они делают М2 системой, способной воспроизводить наилучшую графику, доступную для современной домашней игровой системы.

Мне кажется, что эту приставку можно назвать улучшенным вариантом Nintendo 64, так как, несмотря на то, что приставка от Nintendo способна воспроизводить почти все спецэффекты, на которые способна М2, она не в состоянии генерировать большое количество полигонов. Также, из-за выбранного этой компанией формата хранения информации на картриджах, набор текстур в одной игре очень ограничен. Вы можете применить только определенные их виды, такие как трава, грязь и т.п. Для меня, Nintendo 64 является чем-то наподобие полигоновой версии 16-ти битной машины. Будет ли М2 хорошо продаваться, в первую очередь зависит от маркетинговой политики Panasonic, но если им удастся выпустить ее по цене, которую мне сообщили, я думаю, что будет. Машина заслуживает цены в 700$, однако, будет намного дешевле. Что же касается других игр, которых на сегодняшний день насчитывается как минимум 20-30, находящихся сейчас на разных стадиях разработки в Японии, ни одна из них не является трансляцией с других приставок. Все они оригинальны, выглядят потрясающе, а также являются эксклюзивными для М2. Так что, Вы можете ожидать многого от этой приставки в будущем».

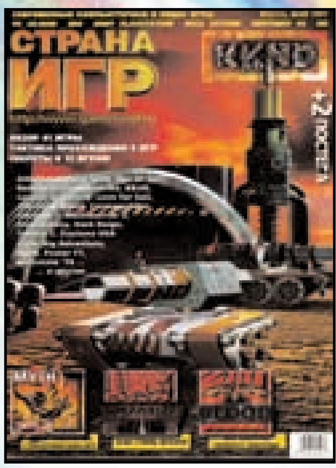
Однако, когда конкретно настанет это «будущее», пока остается загадкой. Можно только с большой долей уверенности сказать, что оно не придет ранее первой половины следующего года, да и то только в Японии. И как бы хороша ни была игра D2, строить свой успех только на оригинальных, непроверенных играх может на сегодняшний день только одна Nintendo, имеющая самый большой и успешный опыт по их созданию. А также Panasonic, на чьих плечах частично лежит ответственность за провал 3DO, еще должен показать, действительно ли у него есть достаточно козырей, чтобы побить своих конкурентов. С другой стороны, успех Sony со своей приставкой показывает, что при наличии верной политики по отношению к независимым производителям игр, наряду с огромным маркетинговым бюджетом, можно добиться потрясающих результатов. Однако на дворе уже не 1995 год, и последние события показывают, что не только хорошая приставка и большое количество денег играют самую важную роль. Только игры способны привлечь покупателей к приставке, а не ее графические возможности. А вот в этом Panasonic, да и в меньшей степени Sony, на самом деле на сегодняшний день несколько отстают от ветеранов игровой индустрии Sega и Nintendo, чья продукция хотя и более малочисленна, но в большинстве своем оказывается лучше подобных игр от независимых производителей. Так что пока нам не будет доступна вся информация, касающаяся выхода в свет этой игровой приставки, решать хороша она или плоха, пока слишком рано. Но, несомненно, мы с нетерпением будем ждать продолжения этой истории.

движущихся объектов разными источниками света и наложении «тумана»





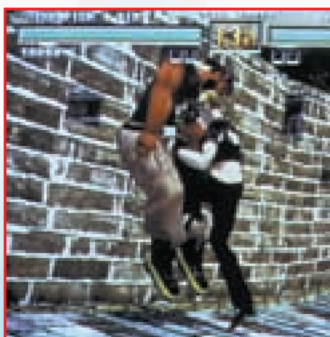
Virtua Fighter 3 В РОССИИ



Virtua Fighter 3 в свое время стал символом технологической революции. Невероятный по графическим возможностям и обладающий затягивающим игровым процессом, VF3 до сих пор остается непревзойденным стандартом качества на игровом рынке.

В чем никак нельзя обвинить Sega, так это в том, как она использует свои новые технологии. Разработав в тандеме с Lockhead Marteen самую мощную на сегодняшний день систему для игровых автоматов, она поставила ее себе на службу для создания ранее невозможных произведений, а не для перепевов старых тем с новой графикой. И в результате, команда под предводительством Yu Suzuki снова сотворила чудо. Многие уже наверно слышали об этой игре. Как-никак, именно Virtua Fighter положила начало всем трехмерным дракам нашего времени и до сих пор является настоящим примером для подражания. И вот уже третий раз подряд это произведение полностью меняет наши представления об этом жанре. Забудьте обо всех других трехмерных драках – Virtua Fighter 3 оставляет их всех далеко позади. Но самое главное, нам уже не нужно ждать год или более того, чтобы получить некое представление о том, какая игра была на самом деле, судя по ее переводу на персональный компьютер или игровую приставку. Наверное, впервые в истории отечественной индустрии электронных развлечений наши владельцы игровых центров взяли на себя такую смелость привезти данный high-end игровой автомат в Россию, стоимость которого, по разным оценкам, находится в районе 10 тысяч долларов. Но Virtua Fighter 3 этого стоит. Так что же изменилось за два с лишним года, прошедших с дебюта второй части этой серии? Первое, и самое очевидное – это графика. Тут Sega постаралась на славу. Мощность системы, которая может оперировать более чем миллионом полигонов в секунду способна привлечь к произведению внимание каждого. Для сравнения: самая мощная сегодня домашняя игровая система Nintendo 64 может похвастаться только десятой частью этих возможностей. Другие же системы, включая мощнейшие персональные компьютеры, пока не идут ни в какое сравнение. Такая «сила» позволила разработчикам обратить свое внимание на мельчайшие детали. Движение глаз, волос, одежды и прочих «несущественных» мелочей добавляет дополнительный реализм в эту самую реальную полигонную драку. Движения бойцов как никогда плавны и грациозны, что впрочем, можно было ожидать от известных мастеров motion capture из Sega. Но настоящим революционным моментом этого произведения является не то, как хорошо двигается каждый невероятно детализированный персонаж, а то где все это происходит. Прощайте, квадратные арены, бесконечные поля и клетки. Виртуальные бойцы теперь выясняют свои отношения, как все остальные люди, там, где придется. Это, конечно, преувеличение, но факт остается фактом. Окружающая обстановка теперь играет не последнюю роль в игровом процессе. Вы можете драться на закрытой станции метро, когда с двух сторон вас окружают периодически проезжающие мимо поезда, а с двух других сторон расположены лестницы. Выход из вестибюля, правда, перекрыт стальными решетками, о которые можно основательно побить противника. Другие уровни могут иметь неровную поверхность с небольшими возвышенностями и углублениями. К примеру, один уровень расположен на самой китайской стене, и вся драка происходит на ее ступенях. В общем, ни одна арена не похожа на другую, ни по дизайну, ни по своему построению. Но, кроме этого, пейзаж на заднем плане живет своей собственной жизнью. Как уже было сказано выше, в метро ездят поезда, в горах текут ручьи и идет снег, когда каждая снежинка прорисовывается отдельно. Над островом в океане летают чайки, а прибрежные волны бьются о берег. Описывать это можно до бесконечности, но только своими глазами вы сможете увидеть это великолепие и внимание разработчиков к каждой детали. И вместе с новыми аренами игрокам предлагается воспользоваться также и перемещением персонажей в полном 3D. Yu Suzuki, в своих лучших традициях, поставил уже вроде бы привычный отход бойцов в третье измерение на службу игроков, а не на службу работников отдела по маркетингу, чтобы они могли выделить игру из всех остальных. Это проделано так профессионально, что можно теперь с уверенностью сказать, что до этой игры мы не видели настоящих трехмерных драк.







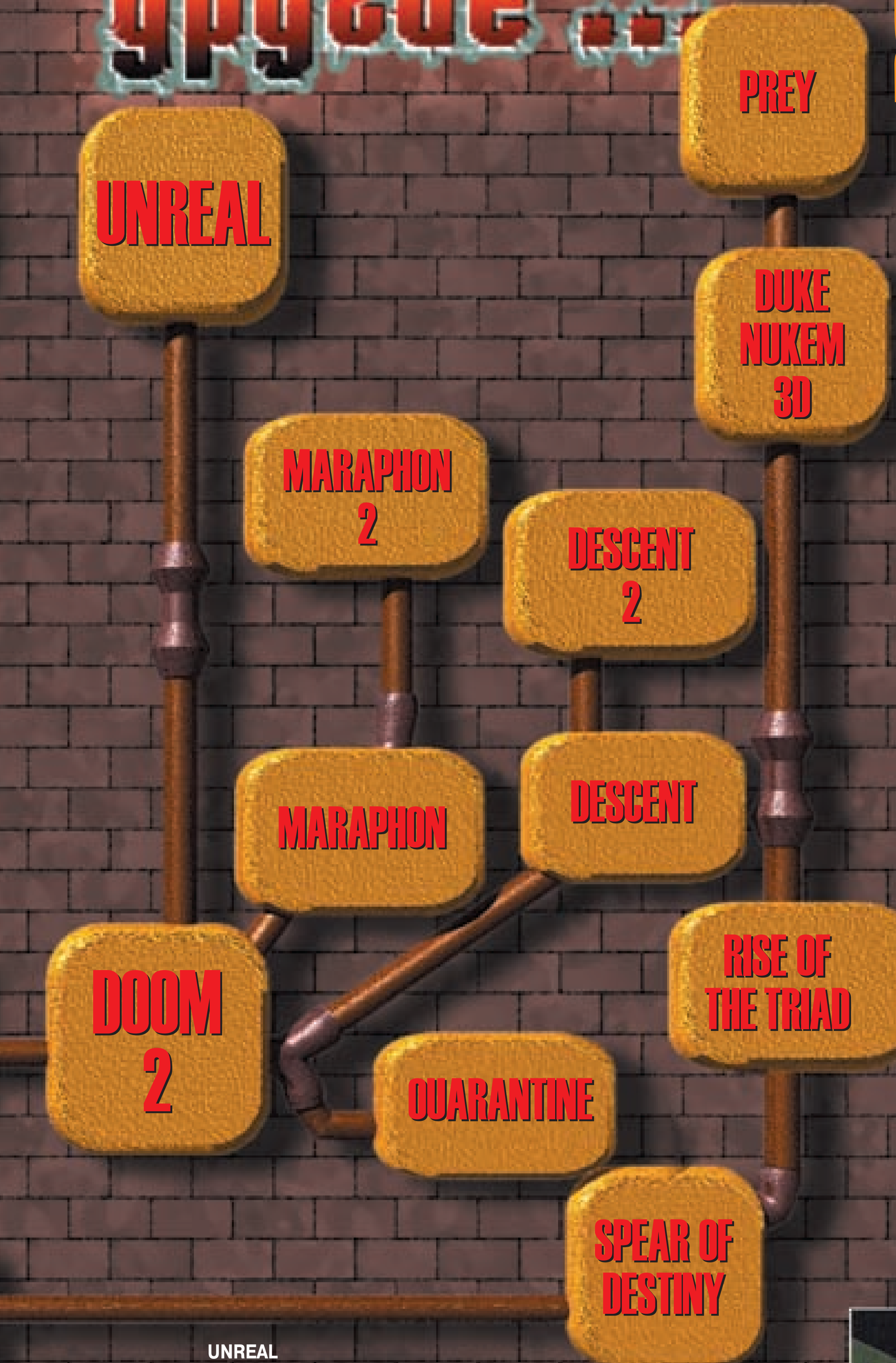
Что же касается самого игрового процесса, то равных ему сегодня найти нельзя. На самом деле, если бы Sega только сейчас выпустила Virtua Fighter 2, эта игра побила бы по своим игровым возможностям все другие полигонные драки, настолько она опередила свое время. До сих пор никому, кроме Sega, не удалось перенести все прелести лучших двухмерных драк в трехмерный мир без потери скорости и точности управления последними. Никаких задержек между командами с джойстика и реакцией на это бойцов на экране, никаких пропущенных ударов из-за неточного определения столкновений трехмерных объектов. И теперь все эти качества были перенесены в полностью трехмерный мир и даже улучшены. Все выверено до такого совершенства, что управление персонажами с помощью нажатия клавиш является продолжением мыслей игроков. То есть, между вами и самой игрой нет никаких препятствий. В самой же игре, как и следовало ожидать, каждый из 12 персонажей не похож на другого. Каждый из них обладает своим собственным стилем, который изначально прост и доступен каждому, но на овладение которым потребуется истратить достаточно много усилий. Искусственный интеллект был разработан так, чтобы позволить всем получить удовольствие. Чем лучше вы деретесь, тем опаснее становятся оппоненты и наоборот. Это может немного расстроить профессионалов, которые могут наблюдать, как новичок не встречает такого же сопротивления со стороны компьютера, как они. Тем не менее, этот фактор резко подчеркивает тот факт, что главное в данной игре – это реакция, опыт и умения игроков, а не их знание супер приемов. Таким образом, даже создается впечатление, что у игроков в Virtua Fighter 3 не существует предела совершенства, когда можно будет с уверенностью сказать: «я прошел эту игру вдоль и поперек и знаю ее, как свои пять пальцев». Это настоящее монументальное произведение искусств, которому еще долго не будет равных. Но, собственно говоря, при всех неоспоримых преимуществах этой игры, у нее есть один большой недостаток. Это ее цена. Большинство залов, которые пришлось посетить автору статьи, не могут похвастаться наличием подобных дорогих автоматов, как и собственно особым профессионализмом в их подборе. И станет ли приход Virtua Fighter 3 в российские центры развлечений прелюдией более глобальных изменений в нашей игровой индустрии, пока не ясно. Как это ни печально, в этом вопросе мы слишком сильно отстали от остального мира. У нас, по большому счету, так до сих пор и нет полноценных игровых центров, где бы мы могли всегда найти большинство новинок, как нет у нас и опыта работы в этой сфере. Это позволяет владельцам уже существующих аркад кормить неискушенных российских игроков просроченным товаром. Но такое положение не может продлиться долго, и в один момент им всем придется признать, что без постоянного обновления ассортимента говорить о стабильных доходах в этой индустрии не приходится. Это уже давно поняли продавцы компьютеров, игровых приставок и программной продукции, и теперь пришла очередь за игровыми центрами поменять свою политику. Будем надеяться на лучшее, а пока наслаждайтесь тем, что уже есть сейчас. И Virtua Fighter 3 может послужить хорошим началом для знакомства игроков с современными электронными игровыми автоматами.



Антон ШИЛКЕНД

Серж ДОЛГОВ

другие ...



DOOM – слово услышав которое загорятся глаза любого любителя острых ощущений. Мы решили проследить полную «родословную» **DOOM**'а.

Все началось с простого безобидного танкового симулятора/стрелялки – **Hovertank 3D**. Прицел в виде крестика «болтался» по однотипным коридорам и Вам надо было собирать товарищей, отстреливая врагов. Это было в 1991 году. Игра была в EGA-режиме. Прошла она инкогнито и умерла в архивах фирмы-изготовителя.



Нашумевшая в свое время статья, в которой авторы попытались как можно более систематично классифицировать жанр 3D Action. World before Quake...

Но авторов сей факт не обескуражил. С удвоенной силой молодая фирма id Software, при участии Apogee Software (классические серии **Commander Keen** и **Duke Nukem**) взялась за новый проект и в 1992 году увидела свет игра **Wolfenstein 3D**. Это было уже что-то. Фанаты быстренько окрестили вышедшую демо-версию «вольфом» и с огромным удовольствием принялись спасать своего героя из фашистских застенков. В свою студенческую бытность мы устраивали целые соревнования на 286-х: кто быстрее пройдет уровень или найдет все секреты. Несмотря на большой выбор оружия, ключей, какого-то подобия аптечек; отсутствие карты, как класса, раздражало всех. В конце концов мы сами нарисовали карту и дело пошло уже веселее.

По каким-то причинам id рассталась с Apogee, которая через полгода выпустила в сотрудничестве с FormGen продолжение **Wolfenstein 3D – Spear of Destiny**. По сути дела это была таже игра, но с 20-

UNREAL



JEDI KNIGHT





DOOM II



ERADICATOR



UNREAL



DESCENT II

тью новыми уровнями.

В 1993 году Id Software при поддержке издателя GT Interactive (с которой они работают до сих пор) улучшила «вольфа», снабдив его картой, новым оружием, добавив возможность игры по модему и в сети, дав ему звучное имя «**DOOM**».

С этого момента начался резкий подъем популярности id Software. В **DOOM** играли все, а про сетевые игры ходили легенды. Во многих странах появились клубы любителей этой игры. Сочетание несложного управления и динамичного сюжета открыли новое направление игр, именуемых сейчас, как **DOOM**'подобные.

Примерно через год вышла вторая часть – **DOOM** II с великолепной двустволкой и любимым всеми **BFG-2000**. А чуть позже появились редакторы уровней (*WAD-файлов*).

Спустя некоторое время Apogee выпустила **Rise of the Triad**, которая стала следующим шагом в развитии этого игрового направления. Хотя карта не очень удобная, зато противники менее бестолковые и прямолинейные: раненый враг может нанести Вам непоправимый вред, ударив в спину. Герой, в отличие от **DOOM**'овского, может разбиться, упав со скалы или балкона, он получил возможность наведения оружия (ствол можно поднять или опустить), что сделало более реальным ведение боя. Но непонятно для чего разработчики включили обязательное собирание серебристых медальончиков, что не очень хорошо сказывается на нервной системе любого играющего уже после первых 20-ти минут игры. В это время несколько других фирм выпустили свои варианты **DOOM**'а, к сожалению, с трудом сопоставимые даже с **Wolfenstein 3D**. Нет необходимости называть всех, хватит **Fortress of Dr. Radiaki от Merit Software** или **Corridor 7 от Capstone**.

В 1994 году вышла новая игра, основанная на технологии **DOOM'а** и заказанная id – **Heretic. Raven** *Software* создала фэнтезийное **DOOM**-приложение. Много магии, секретов, возможность поднимать-опускать оружие, используя определенные заклинания, можно даже летать некоторое время, но... таже графика, те же пиксельные противники, а из-за неэффективности действия оружия игра не стала настолько популярной, как **DOOM**.

Всеобщая любовь пользователей подтолкнула многих производителей к выпуску около **DOOM'ных** игр, открыв новые направления.

Примером чему служит игра **Quarantine** фирмы *GameTek*. В целом – это таже старая песня, но с интересной реализацией. Герой выступает в роли водителя такси, которое обвешено всевозможным оружием. Захватывающая стрельба по всему что движется. Продолжением является игра **Road Warrior**, выход которой назначен на ближайшие месяцы. **SVGA**-графика, сложные уровни, новое оружие...

Другим примером может являться игра **Descent** фирмы *Interplay*, вышедшая в начале 1995 года. Полная полигонная **3D**-графика, трехмерная карта, лабиринты, в которых легко заблудиться, шустрые противники, разбивающиеся стекла и мониторы, сетевая реализация. Ваша цель спасти своих космонавтов и уничтожить реакторы. Все хорошо, только запутанные лабиринты отпугнули многих сложностью поиска входов и выходов. В этом году вышла вторая часть игры, реализованная в **SVGA**. *Interplay'евцы* решили облегчить жизнь игрокам и включили маленький модуль корабля-разведчика, которой является гидом в лабиринтах **Descent'а**. Больше оружия, новая тактика сумасшедших роботов, еще более запутанные лабиринты.

System Shock (*Origin Software*) – игра, открывшая новое применение идеи полного Армагеддона. Вышла в 1995 году. Наряду со стандартным набором функций, герой мог использовать любые предметы, такие как дюралевая труба... Оружие наводится мышью. Это почти приключенческая игра. Загадки достаточно сложны и интересны. Ничего подобного пока еще не производилось. Но если Вы предпочитаете развлечение в стиле а'la-какодемон, то эта игра может показаться излишне «квестовой».

Creative Shock (*Interplay*) – от прообраза осталась лишь одна идея: умри все нехорошее и живое. От управления не осталось ничего, кроме движения вперед и управления стрельбой. Качественные трехмерные мультики, шастание по лабиринтам и станциям, поиск секретов и замков, стрельба в стиле **Drug Wars**.

И, наконец, появление любимого многими **Magic Carpet от Bullfrog**. Воин-маг на летающем ковре. Много типов магического оружия, маневренный ковер, интересная идея с манной. Игру можно было запустить в режимах до 1024х768 (почему-то это не было задокументировано в инструкции), но на тот момент не существовало процессора, который мог бы справляться с такой нагрузкой. В конце 1995 года вышла вторая часть. Более сложные уровни, больше оружия, врагов, включение ночных и подземных уровней, карты, показываемой одновременно с главным видом. Само-собой SVGA-графика.

Быстрый рост развития основной линии дерева **DOOM'а** произошел в 1995 году.

Dark Forces – авторы этой игры фирма *Lucas Arts* (бессмертные **Day of the Tentacles** и серия **Star Wars**), постарались учесть все недостатки продукта id и других и создали замечательную вещь. Новый вид на карту – ее можно вызывать прямо находясь в основном окне. И так как она имеет прозрачную подложку, то это очень облегчает выполнение операций. Задания разнообразны: основным является цель, а уничтожать вообще всех противников не обязательно. Используя сюжет «**Звездных войн**», создателям **Dark Forces** удалось создать нечто, связанное в единое целое. Кроме всего прочего, герой может приседать, подпрыгивать, использовать кислородную маску, очки ночного видения, специальные сапоги с шипами, фонарик. При падении с некоторой высоты можно сильно повредиться или вообще погибнуть. Кроме стандартных ключей и рубильников много загадок, решать которые интересно. Новые типы оружия: гранаты, которые можно кинуть на различное расстояние, мины, второе оружие. Интересным моментом являются стены, которые можно взорвать, вентиляционные шахты, в которых можно передвигаться только ползком. Графика **VGA**, но более четко отрисованная, чем в **DOOM'е**. Все говорило о том, что игра станет намного популярнее, чем **DOOM**, но отсутствие сетевых приложений (даже стандартных на тот момент модемных и линк-кабель), следствием чего отсутствие **Deathmatch'а**. А как приятно было бы сыграть в «дарка» вдвоем или вчетвером! До сих пор не могу понять такого упущения **Lukas Arts**. А всего 14-уровней – это просто издевательство. Надо отметить, что для большинства последних игр, возможности **Dark Forces** стали обязательным стандартом, ну и плюс сетевые «примочки».

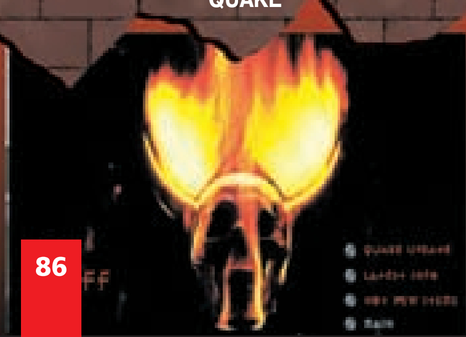
Id Software занялась своим секретным проектом – **Quake**. Это началось еще в 1994 году. А клоновые игры поручила **Raven Software**.

После **Dark Forces** ничего серьезного не выходило вплоть до конца года, кроме игры **Marathon** (**Marathon 2** –1996 год) для Macintosh, очень похожих по возможностям + сеть + плавание под водой (В 1996 году ожидается издание **Marathon** на PC).

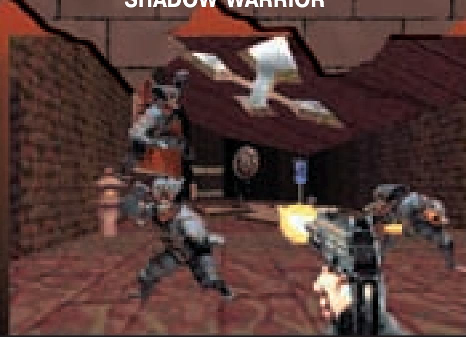
Хочется отметить игру **Virtuoso**, несколько бестолковую. Замечательно, что это первая игра, в которой реализован взгляд со спины играющего (лично для нас, в редакции, это очень неудобно). Возможно это будет началом нового ответвления в **DOOM**'подобных играх.

В конце 1995-начале 1996 любители **DOOM**'подобных игры были порадованы несколькими удачными играми. **TekWar** и **Witcheven от Capstone** первые выполнены в **SVGA**-графике, имеют все преимущества предыдущих игр и учтены недостатки **Corridor 7**. Неплохие сюжеты лежат в основе обеих игр. **Witcheven** создан видимо под впечатлением от **Heretic'а**. Реалистичное управление оружием, которое время от времени приходится менять, так как оно быстро тупится (?). 640х480 намного эффектнее 320х200. Единственное и основное неудобство –

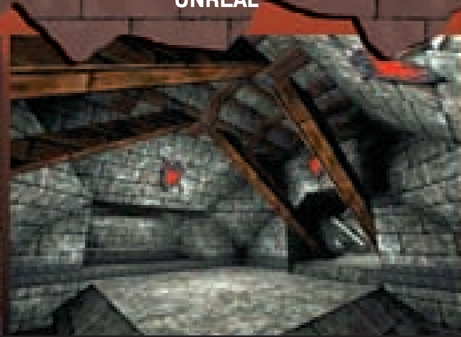
QUAKE



SHADOW WARRIOR



UNREAL





DESCENT II



SHADOW WARRIOR



QUAKE

слишком быстро портится оружие и противники слишком сильные (очень много времени уходит на прекращение их жизненного цикла). **TekWar** – игра типа **Dark Forces**, где Вашими противниками являются люди из наркомафии. Первая игра, в которой появилась возможность плавать под водой. Кроме противников место действия заполнено мирными жителями, которых убивать не обязательно и полицией, которая начинает нервничать при наличии оружия в Ваших руках. Оружие можно убирать. Вы можете включить дисплей заднего вида (только непонятно где это он крепится). Всевозможные закоулки, метро и улицы заполнены мафиози, которые почему-то всегда узнают в Вас врага. Вы можете разбивать стекла, зеркала и т.д. Карта ничего, но хуже, чем в **Dark Forces**. **Hexen**: **Beyond Heretic** от **Raven Software** разочаровала VGA-графикой id-инструментария. Таже неудобная карта. Но все же игра является событием, так как по назначению значительно отличается от Heretic'a. Хотя бы тем, что есть выбор действующего лица. **Hexen** – шаг по направлению к RPG. Все события происходят на одном большом уровне, Вам предстоит решить множество головоломок и загадок, в зависимости от того, за кого Вы решили играть, в наличии определенный набор оружия. Наконец-то в играх от id появилась возможность прыгать. А в остальном это тот же **Heretic**. Совсем недавно появилась демо-версия игры **Strife** фирмы *Rogue Entertainment* по заказу id *Software*. Таже **VGA**-графика (неужели сложно сделать хотя бы 640x480?), но это единственный недостаток. В этой игре придется обдумывать все свои ходы: где и кого подкупить, когда можно напасть на нехороших инопланетян... В игре один большой уровень-мир и большое количество заданий, не выполнив какое-нибудь из них Вы не получите следующее. Множество загадок и секретных мест. Вы можете поговорить со всеми без исключения, будь то свои или коварные инопланетяне. Если убрать активные действия в стиле **DOOM**'a, то получится RPG-игра неплохого качества. В **Strife** все таже неудачная типовая карта. Интересным моментом является возможность покупать боеприпасы, аптечки и латы в магазинах за определенное количество золотых, а при особом желании (и наличии большой суммы денег) можно купить взрывчатку и разнести нужные Вам двери в кусочки. Приятно, что и как в Heretic'e можно насобирать кучу аптечек и носить с собой, используя в крайних случаях. *Bethesda Software* приготовила к выпуску **The Terminator**: **Future Shock**. SVGA-графика, прыжки, приседания, поворот оружия. Все хорошо, только наличие роботизированных противников вызывает состояние тоски. Грамотные лабиринты, но периодически замечаешь, что иногда трудно попасть в какой-нибудь проход из-за того, что Ваш герой зацепляется за углы. Оружие находится справа, но маленькое перекрестье-прицел избавляет Вас от головной боли, связанной с проблемой попадания во врага. В целом игра ничего, но не вызывает прилива адреналина в крови, как **DOOM** или **Dark Forces**.

Настоящим прорывом явилась игра **Duke Nukem 3D** от *Apogee+3D Realms+FormGen*. Эта игра по праву заняла новую ступень в развитии **DOOM**'овских клонов. Функции в лучших традициях **Dark Forces**. К обычным уже типам оружия прибавились: уменьшающее, при использовании которого Вы можете раздавить ногами любого самого сильного «босса» врагов; замораживающее оружие; мины с лазерной наводкой, небольшие бомбы с дистанционным управлением, даже безоружный Дюк дерется не кулаком, а ногами. К снаряжению добавился акваланг для плавания под водой, сапоги (аналогичные по функциям к антикислотному костюму), «джет-пэк» для небольших перелетов и «холо-дюк» – голографический дубликат, как в фильме «Вспомнить все». Очень радует SVGA-графика вплоть до 800x600 – не приходится гадать о том, что там вдалеке: дверь или скала. У каждого противника своя тактика и нельзя за глаза сказать, что «компьютер тупица, по определению». В игре наличествует множество смешных моментов, хотя она и выглядит очень кровавой (разлетающиеся куски взорванных противников). Использование темы с девочками не ново (еще к Wolfenstein'у были стены с подобными картинками), но сделано это с большим юмором. Пробегающие там и сям крысы, смертельно кусающиеся акулы еще больше оживляют игру. В **Duke Nukem 3D** можно разнести все что угодно: зеркала, стекла, кое-какие стены... На некоторые уровни можно попасть исключительно расширив незаметную трещину на обычной стене. Вместе с игрой появился редактор карт, достаточно удобный в использовании. В процессе производства находятся еще две игры выполненные на engine **Duke Nukem 3D**: **Shadow Warrior** (война с ниндзя) и **Blood** (**3D Realms**'овский вариант **Heretic'a**).

Фирма *GameTek* выпустила **Witcheven II** и готовится выпустить **TekWar II.**

Затянулся процесс создания Quake фирмой *id Software*. Ожидаемая в конце 1995 года (декабрь) игра до сих пор так и не вышла. Конечно были опубликованы кадры из игры и вышла тестовая версия, но всех тонкостей из столь скудной информации почерпнуть нельзя. Игра выполнена в полигонном стиле, 320x400. Ожидается, что игроки смогут входить и выходить в любое время и с любой платформы и что играть сможет одновременно любое количество человек. Похожая информация впервые появилась на международной выставке E3 в Лос-Анджелесе в мае-месяце этого года относительно игры **Prey** фирм *Apogee+3D Realms*. Уровень графики тот же, а монстры выглядят даже более «**гладкими**» по сравнению с **Quake**'овскими, сетевые возможности ни на сколько не уступают id'шному продукту. А так же появилась информация от *Lucas Arts* о скором выходе сиквела **Dark Forces** – *Jedi Knight*. Авторы сериала «Звездные войны» утверждают, что их проект будет новой вехой в создании компьютерных игр вообще. Остальная информация и кадры из игры по каким-то причинам утаиваются до поры до времени. Также стало известно, что параллельно с **Quake**'ом в *Roven Software* разрабатывается **Heretic III** с новым engine'ом патриархов **DOOM**'a.

Все эти проекты, которые возможно значительно изменят взгляд на игры, а также на технологию их производства, появятся не ранее первого квартала 1997 года. А пока головы любителей помахать мечом или пострелять из РПГ будут занимать **Deathmatch**'и **DOOM**'a и **Duke Nukem 3D**.

Список **DOOM**-клоновых игр, готовых и находящихся в производстве, не попавших в статью (за исключением японских):

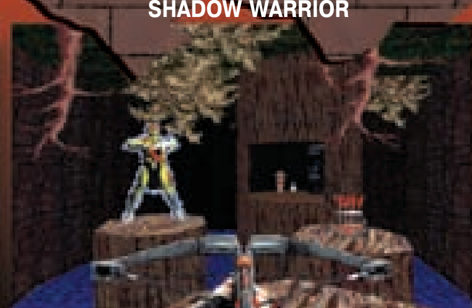
Подземелья кремля
MOOD
CyClones
Black Stone
3D Pie
Assault Rigs
Death Keep
PO'ed
Killing Time
Kileak
Kileak 2
Alien Trilogy
Defcon 5
Space Hulk
Space Hulk 2
Immercenary
Isoteria 3
Warhammer 40.000:
Dark Crusader
Turok
Eradicator
Cybermage
Powerslave

P.S. Когда этот материал уже был подготовлен к печати, мы получили Press-kit (текстовая и графическая информация о разрабатываемых играх) от фирмы Epic MegaGames, с которой наладили связи на E3. По словам издателей (и производителей в одном лице) в конце декабря 1996 года выйдет в свет игра Unreal, которая будет выполнена с использованием новой технологии от Intel – MMX, 24-битным цветом (16 млн. цветов), реальным освещением, чередующимся временем суток, стереозвуком и умопомрачительной графикой, а также с убодным редактором уровней. Конечно картинки из игры впечатляют, но это еще не 100%-ный показатель успеха. Будем ждать рождество...

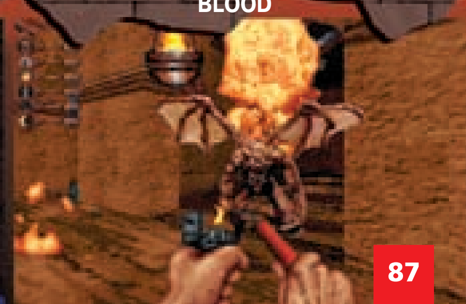
ERADICATOR



SHADOW WARRIOR



BLOOD



Dungeon Keeper
Разговор с создателями игры

Лучшее интервью в истории журнала. Команда создателей Dungeon Keeper во главе с будущим Lionhead'овцем Питером Молине оказалась настолько же заводной и очаровательной, как и их главный долгострой...



Питер Молине (Peter Molyneux)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Я придумал основную идею игры, а потом написал тестовую основу, в которой были реализованы зачатки игры. Потом я написал компьютерного игрока и компьютерного ассистента. В **Dungeon Keeper** я играл больше, чем в любую другую игру - я провел за ней тысячи часов. После того, как я два с половиной года непрерывно думал о Dungeon Keeper, трудно представить себе, что она перестанет сниться мне каждую ночь.

Что вам больше всего нравится в этой игре?
Мне нравится, что играть в нее можно всеми мыслимыми способами, что люди затрудняются с описанием **Dungeon Keeper**.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
Я снова стал затворником, хотя после Theme Park поклялся избегать этого.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Я стал больше курить, пью лишнее и очень доволен собой.

Какая пытка вам больше всего нравится?
Пытка демона. Он такой классный!

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Самый главный совет: пробуйте все, что можно. В этой игре есть сотни различных возможностей, но нет однозначного пути к победе.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Вначале я отосплюсь. Потом я восстановлю утраченные социальные связи. Потом поеду в Амстердам. А после все-








го этого примусь за новую игру, и она будет самой лучшей! Идея **Dungeon Keeper** пришла мне в голову года три назад, когда я торчал в автомобильной пробке. Мне тогда до слез надоело ждать, пока стоящие впереди машины снова тронутся. И тут мне подумалось о ролевой игре шиворот-навыворот. Да, размечтался я, могло бы выйти совсем неплохо. Полчища отвратительных монстров, кишащих в мрачном подземелье. И вы управляете этими тварями со всеми их проблемами и мелкими горестями. Вы увеличиваете свое могущество, постоянно расширяя свое подземное царство. При этом вам нужно откапывать и накапливать золото, подавлять бунты. Кроме того, в ваше полное ловушек подземелье регулярно вторгаются классические герои. Я так глубоко задумался, что не заметил, как рассосался затор.

Мне по-прежнему нравится писать компьютерные игры. Даже после **Populous**, **Powermonger**, **Syndicate, Theme Park** и бесконечной работы по шестнадцать часов в день. Представьте себе комнату размером 5 метров на 4, где сидит еще шесть человек, каждый со своим характером, взглядами, привычками и наклонностями. И каждого занимает вопрос: что же он здесь делает? Теперь представьте, как я разъяренно отмахиваюсь от вопросов «что делать дальше?». Можно подумать, что это просто дикий кошмар, но в то же время все мы были уверены, что **Dungeon Keeper** станет классной игрой.

Мы работали по пятнадцать часов в день, почти не выходя из дома и не общаясь с представителями «внешнего»мира, пока не решили, что достигли совершенства. Конечно, окружающие решительно не одобряли нас, но нам казалось, что ради такого дела стоит рискнуть нашими репутациями, социальной жизнью и будущим.

Когда видишь, как кто-то играет в придуманную тобой игру, испытываешь ни с чем не сравнимое ощущение. Быть одним из авторов игры, которая войдет в жизнь стольких людей, видеть, как они погрузились в придуманный тобой мир – это потрясающе!

Кого я хочу прежде всего поблагодарить за веру в успех? В первую очередь – всю нашу команду, с которой мы вместе прошли через все испытания. И еще хочется сказать спасибо Марку Льюису, вице-президенту **Electronic Arts**, который первым оценил потенциал этой игры и организовал его реализацию.

Dungeon Keeper – это моя последняя игра для **Bullfrog**, это тоже подогрело мое стремление довести ее до совершенства. Это своего рода прощание и благодарность за прекрасное прошлое.

Симон Картер (Simon Carter)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Я был ведущим программистом. Реально это значит, что я провел годы составляя и переписывая 800000 строк программы, попадая под обстрел по поводу срыва сроков и стараясь создать самую лучшую игру, в которую когда-либо играли смертные.

Что вам больше всего нравится в этой игре?
Мне нравится, что в игре все ее многообразные возможности равноправны. Поэтому каждый может играть как хочет.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
Меня от всех бед защитили эльфы, которые живут у меня в ванной.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Привычка программировать.

Какая пытка вам больше всего нравится?
Пытка хомяков. Особенно мне нравится приклеивать их к липучке от мух, чтобы они свисали у меня с потолка.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Играя против Питера Мулине, попробуйте атаковать его с двух сторон невидимыми существами. Он впадает в панику и начинает по-женски визжать.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Планирую овладеть моторными навыками, привыкнуть к движущимся объектам и яркому свету. Да, работа и в самом деле закончена. **Dungeon Keeper** готова, разложена, надеюсь, удобно, на полках магазинов, а мне от всего этого как-то не по себе. Работа над **Dungeon Keeper** была захватывающей, она поглотила нас полностью. Мы мечтали показать все, на что способны. Я искренне надеюсь, что каждый, кто будет в нее играть, поверит, что в данном случае цель оправдала средства.

Марк Хили (Mark Healey)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Я сделал прорву рисунков. Просто уйму. И разные другие вещи.

Что вам больше всего нравится в этой игре?
Как в ней показано разрушение прекрасного мира из-за дурацкого стремления завладеть этими блестящими штуковинами!

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
От меня ушла девушка, я сгорбился и потерял желание жить. А больше ничего особенного.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Масса.

Какая пытка вам больше всего нравится?
Колошматить вора.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Врубите стерео и кайфуйте.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Буду лечить тело и душу.

Что там за шум?
Не знаю. **А сколько времени?**
Часа три ночи.
Это, наверное, Марк пришел домой.
Кто это, Марк?
Это наш жилец.
А я-то думаю — кто устроил свалку в дальней комнате! А это что за шум?
Это его скелет гремит.
Ну вот! Ребенок проснулся!
ПРИВЕТ, МАРК!
А? Ну, да... Добрый вечер.
Пауза.
Что за странный запах?
Это его лекарство.
А девушка у него есть?
Теперь нет.
А друзья?
Очень мало.
А чем он занят целый день?
Точно не знаю. Вчера он что-то говорил о «пытках мух», но я предпочла сменить тему.
А когда он съезжает?
Уже год говорит, что через две недели.
Чем скорее, тем лучше, мне кажется.

Дене Картер (Dene Carter)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Последние два года я программировал интерфейс пользователя, пару бит механизма, пару бит логики, пару бит для комнат, пару бит туда, пару бит сюда... Биты, биты и биты.

Чем в этой игре вы особенно гордитесь?
Лично я, тенями существ. Я их программировал на спор. И выиграл.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
У меня солидная коллекция скальпов, и я научился разговаривать с пауками.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Я скупаю в огромных количествах деревянные духовые инструменты, на которых никогда не научусь играть. Я бы мог к осени построить себе из них небольшой домик.

Какая пытка вам больше всего нравится?
Э-э-э... Да, ладно, чего уж скрывать! Пытка ведьмы, конечно! Не знаю, кто что ответил, но все они просто врут. Им стыдно признаться, как приятно смотреть на порку стоящей на коленях женщины!

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Попробуйте швырять глыбы в подземелья врагов. Трах-бам-ба-рах! Конец игры. Ха-ха-ха!

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Я буду щуриться от солнца, припоминать, как пользоваться ногами и пытаться вспомнить имена тех, кто знал меня до **Dungeon Keeper**. Черт возьми, ведь тогда у меня были волосы на голове! Теперь меня просто никто не узнает! Что значит, работа закончена? Этого быть не может. Мне что теперь надо снова выходить «туда»? Ну в этот самый реальный мир? Это там, кажется, люди разговаривают, едят, разгуливают по улицам, смотрят на деревья и на прочие штучки? Ну, я вам так скажу. Я не собираюсь выходить. Нет и нет! Ни за что! Мне здесь больше нравится! У меня тут все около монитора: неплохие компакт-диски, лак для ногтей, солнечные очки, флейты, магнитофоны и что там еще нужно для жизни? Зачем мне традиционная пища, когда я научился перевари-








вать насекомых, паукообразных и мелких беспозвоночных? Как мне теперь привыкать к этому «нормальному» миру? Несмотря на разрушительное влияние **Dungeon Keeper**, мне удалось сохранить горстку друзей, которые оказались чудовищно терпеливы и очень помогли мне продержаться. Я должен поблагодарить их за то, что они мирились с моими причудами и часто силой заставляли улизнуть на свободу, особенно в ночь перед сдачей очередного этапа. Огромное спасибо Энди и всем остальным Тартам.

А теперь у меня каникулы. Я буду покупать одежду, сменю старую побитую Ладу (возможно, на тележку супермаркета) и буду скакать вокруг, размахивая руками, как бешеный пингвин крыльями. **Э-ге-ге-гей!**

Джонти Барнес (Jonty Barnes)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Я программировал поведение существ, их взаимодействие с комнатами, сражения и драки, а также редактор уровней.
Что вам больше всего нравится в этой игре?
Изобилие разнообразных возможностей. А еще цыплята классные!
Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
У меня темнеет в глазах от усталости, я пропустил 75% выходных и наслушался готической музыки Дене Картера до такой степени, что, кажется, начал ее любить. А еще у меня случайно выработалась мерзкая манера смеяться, как Сид Джеймс.
Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
По утрам ко мне лучше не подходить, а мои внутренние часы не дают мне заснуть раньше трех ночи.
Какая пытка вам больше всего нравится?
Пытка ведьмы. Она так кричит!
Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Хорошенько откормите своих узников, а потом пытайте их до бесконечности.
Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Собираюсь расслабиться и получить кайф от лета.
Такое ощущение, что я вернулся к обычной жизни после какого-то безумного приключения, где мне пришлось очень туго. А теперь, выбравшись наконец на свет божий, я наслаждаюсь нашей победой.
Вот именно, нашей. Победой команды, которая все время была вместе. Они были не только моими коллегами, но и большей частью моей жизни, моими друзьями, хоть мы и доставили друг другу кучу неприятностей.
От работы над **Dungeon Keeper** я получил колоссальное наслаждение, несмотря на дикое количество времени, которое она у меня отняла. И я ни о чем не жалею, потому что в результате вышла совершенно оригинальная вещь, которая заставит улыбнуться каждого.
Я не хочу перечислять тех, кому я благодарен, потому что свой вклад внесли очень многие. Так что вот он я, я снова вернулся к жизни и хочу разделить радость от нее с друзьями, которые проявили такое терпение.

Алекс Питерс (Alex Peters)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
Я сделал сетевую игру, большую часть эффектов, интерфейсные штучки и понемногу всего остального.
Что вам больше всего нравится в этой игре?
Все.
Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
Вы что хотите сказать, что помимо работы над проектом бывает другая жизнь? По-моему, нет.
Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Шлепать.
Какая пытка вам больше всего нравится?
Пытка ведьмы – очень оригинально смотрится.
Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Не проигрывайте.
Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Мечтаю закопаться в песок на теплом солнечном пляже и думать: «Вот красота!», пока не надоест. Или просто поеду домой.
Закончена. Именно. Мне она очень нравится, надеюсь, вам тоже. Как удалось Джоанне Ваттс так долго это терпеть? Я пошел домой. Желаю получить удовольствие. Алекс.



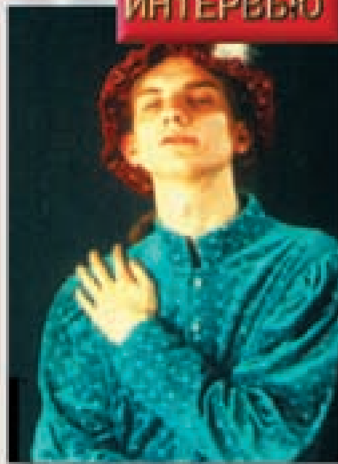
Рассел Шоу (Russell Shaw)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
На мне были звук и музыка.
Что вам больше всего нравится в этой игре?
Возможность делать, ломать, крушить, давить, строить, разрушать, расплавлять, испепелять. И все это без предварительных совещаний.
Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?
Никак...Никак...Никак...Никак...
Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?
Отрывать крылышки у мух.
Какая пытка вам больше всего нравится?
Отрывать крылышки у мух.
Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?
Старайтесь иметь ненулевой запас золота.
Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?
Мы тут разговаривали с Симоном (Картером), и оказалось, что примерно раз в месяц нас с ним мучает один и тот же кошмар. Хотя уже много лет я не учусь ни в школе, ни в институте, мне снится, что я прихожу в школу и с ужасом узнаю, что мне нужно сдавать экзамен, а я этот предмет уже целый год прогуливаю. Причем я не знаю, в какой класс мне идти и какое у меня расписание. Однако постепенно истина пробивается из глубин подсознания: ха-ха-ха, я сдал все свои экзамены 15 лет назад. Слава богу, это был только сон! Но зато сегодня пора сдавать Dungeon Keeper, а я еще не сделал музыку, звуковые эффекты и речь. А еще я не знаю, где моя комната и как работать с оборудованием. Хр-рррр!
Это был долгий и трудный проект, который не удалось бы осуществить, если бы не способности, ум и чувство юмора всей команды. Такой хорошей игры у фирмы Bullfrog еще никогда не было, и я рад, что тоже причастен к этому. А теперь я хочу найти пляж, где-нибудь поближе к тропикам, и залечь там недельки на две.

Барри Паркер (Barrie Parker)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?
С ноября 1995-го я разрабатывал уровни **Dungeon Keeper**. Я отвечал за содержание языка сценариев и за множество уровней, включая все секретные.
Что вам больше всего нравится в этой игре?



Тот момент, когда начинается схватка с врагом.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Я сильно полысел (хотя и не так сильно, как Картер), начал грызть ногти. Я стал более рационально относиться к ужасам и при виде более примитивных игр не могу удержаться от смеха.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Перестал пить и курить.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка эльфа.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Используйте невидимых чертенят, чтобы незаметно обкрадывать комнаты врагов.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Поеду в отпуск на Багамы. А потом начну работать над версией для PSX и Internet.

Синтаро Канаоя (Shintaro Kanaoya)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я разработал первые тринадцать уровней, включая учебные. А еще я бегал по офису, подбадривая и успокаивая своих коллег, тем самым чуть-чуть увеличивая мир и гармонию во вселенной.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Первые тринадцать уровней, включая учебные. А также секретное сообщение, которое я незаметно вставил. Это мой привет друзьям и маме.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

У меня болит правое запястье и испортился желудок.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Я перестал мыть локти и за ушами.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Скрытая пытка, где я жарю на медленном огне всех членов нашего коллектива.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

200 сигарет Мальборо и кофеварка.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Научусь работать левой рукой.

Стив Лоури (Steve Lawrie)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я тестировал игру в поисках проколов и помогал сбалансировать уровни и различные возможности в игре. Я консультировал Джона Ренни, который писал руководство. Каждые пять минут слышалось: «Стив! Как можно достичь...»

Что вам больше всего нравится в этой игре?

В эту игру можно играть по-всякому, как хочется. В ней столько разнообразия, что нужно сыграть в нее несколько раз от начала до конца, прежде чем увидишь все.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Вечером, чтобы заснуть, я часто начинаю разрабатывать стратегию игры.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Играя во что-нибудь другое (например, в Theme Hospital), я все время хочу кого-нибудь шлепнуть.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Мне кажется, что анимации всех пыток сделаны классно, но мне больше всего нравится колдун.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Заимейте кладбище, чтобы делать вампиров. Если их подучить, они становятся просто крутыми!

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Мне придется перейти к другому проекту. (Рыданья).

Хронология

1994

Ноябрь

Симон Картер начинает проект. Его первая задача состоит в решении самой сложной проблемы Dungeon Keeper: как все эти мелкие твари будут перемещаться по постоянно меняющемуся подземелью?

Декабрь

Симон начинает работать над очень сложными и многообразными трехмерными подпрограммами.

1995

Январь

Марк Хили присоединяется к коллективу и быстро подписывается на садомазохистский журнал под названием Skin 2. Якобы для вдохновения.

Март

Научно-исследовательский отдел снабжает команду крутым механизмом??

Май

Джонти Барнес присоединяется и начинает работать над редактором уровней.

Сентябрь

В игру встраивается возможность видеть события непосредственно глазами тварей. Дене Картер присоединяется к проекту и начинает пририсовывать тени всем подряд (эту задачу все считали неразрешимой). Джонти Барнес делает перерыв, чтобы закончить курс. Попытка выпустить первый вариант к Рождеству.

Декабрь

Ужасный провал, но зато все поняли, в чем должна быть основная изюминка игры: создается особый мир со своими законами, а не еще одна стрелялка.

1996

Февраль

Коллектив переезжает в дом Питера Мулине, чтобы написать тестовую версию игры. Питер решает, что он не создан для работы в корпорации и предпочитает писать игры. Он решает посвятить этой работе все время.

Июль

Команда возвращается в Bullfrog. Джонти, закончив курс, возвращается. К проекту подключается Алекс Питерс и первым делом реализует работу Dungeon Keeper под Windows '95. Мы начинаем превращать тестовую версию в игру.

Сентябрь

Мы показываем Dungeon Keeper на выставке ECTS, и она имеет большой успех.

Октябрь

Мы начинаем понимать, какая получается крутая игра, но совершенно неясно, когда удастся ее закончить.

1997

Февраль

Команда должна сосредоточиться на завершении игры, поэтому мы снова переезжаем в дом Питера.

Первую версию коллективной игры испытывают однажды в пятницу в два часа ночи. Мы все встаем и объявляем, что это самая лучшая коллективная игра, в которую мы когда-либо играли на PC.

Апрель

Dungeon Keeper переходит в стадию финального тестирования.

Warcraft 2.5 или приключение от Blizzard

«**W**arcraft? Приключение??? » – спросите вы. И где, собственно, третий номер в названии?

Да, новый Warcraft – это не стратегия в реальном времени, а самый что ни на есть квест. Про орков. Про то, что орки – не такие уж и плохие ребята, как мы привыкли думать после первой и второй серий стратегического Warcraft'а. Что они тоже весьма честные и мирные товарищи, у которых есть свои, оркские, проблемы. Собственно, эти самые оркские проблемы вам и предстоит решать.



Печальная страница в истории индустрии. WarCraft Adventres, будучи уже почти завершенной, была отменена по совершенно неизвестным до сих пор причинам. Впрочем, сюжет игры оказался частично переброшен в WarCraft III.





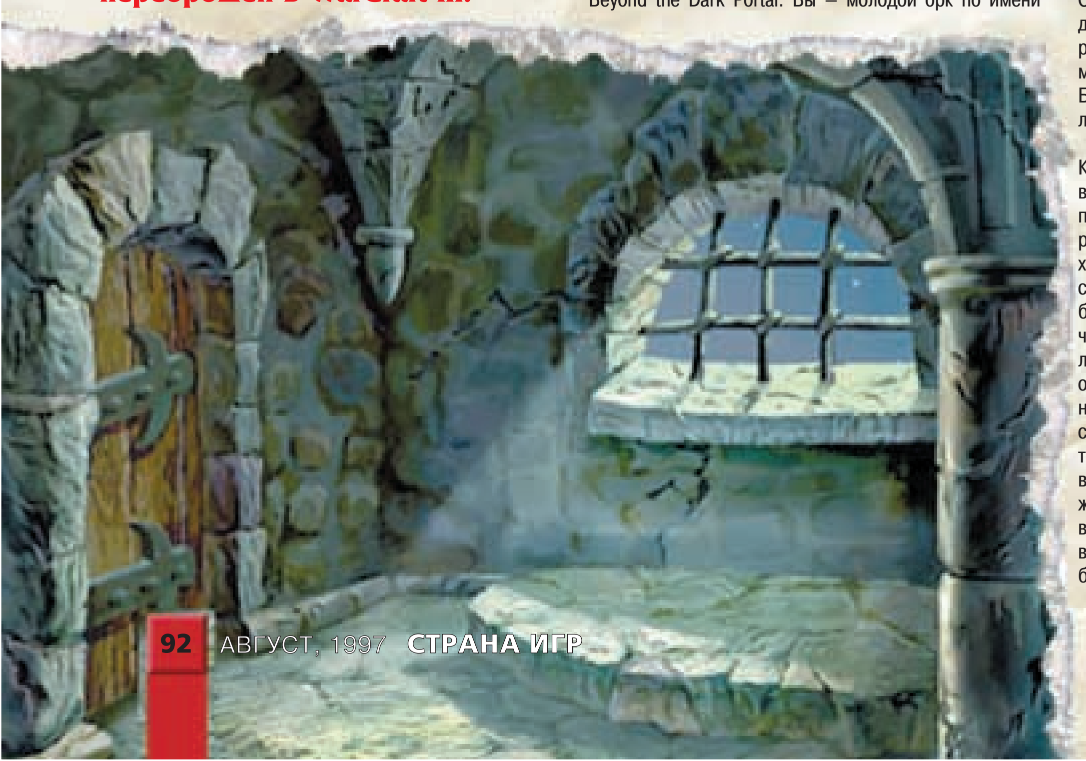
Многие фанаты real-time стратегий решат, что Blizzard малость того... сошла с ума. Ну какой, собственно, квест про воркрафт? Ну быть такого не может! Слово само – «воркрафт» – уже прочно ассоциируется исключительно с исполнительным «Yes, master», с перебежками небольших фигурок по большой красивой карте, с постройками лесопилок и шахт, с войнами «стенка на стенку». Однако не менее хорошо известен большинству воркрафтчиков и сюжет этой игрушки – весьма запутанная и интересная история про многовековую войну людей и орков. По утверждению фирмы Blizzard, ее электронный почтовый ящик просто завален письмами игроков, прошедших последнюю дополнительную миссию Warcraft: Beyond the Dark Portal и жаждущих узнать, что же, собственно, произошло дальше с героями игры, и как в итоге закончилась война.

Вот обо всем об этом и повествуют приключения Warcraft. Начало истории приходится как раз на конец Beyond the Dark Portal. Вы – молодой орк по имени Тралл (Thrall), выросший среди людей под бдительным руководством лейтенанта Блэкмура (Blackmoor). Из-за этой своей человеческой родины вы мало что знаете о жизни и истории орков – все это предстоит узнать в ходе игры. Сделано это специально для тех, кто не знает всей подоплеки Warcraft'овского сериала, каковых на самом деле довольно много среди любителей квестов.

Итак, в начале игры Тралл не имеет собственной индивидуальности. Блэкмур в основном третирует его как своего раба и прислужника. Однажды он хочет похвалиться перед какими-то заезжими генералами, насколько хорошо он контролирует своего подопечного, для чего устраивает побоище между Траллом и пойманным во время какого-то очередного рейда троллем. В начале боя Блэкмур приказывает орку не вступать в бой и молча сносить все удары тролля. Когда генералы вполне насладились зрелищем, Траллу отдается распоряжение тролля поколотить, что тот без труда и делает. Но тут Блэкмур приказывает ему убить соперника.

Собственно, здесь и происходит поворот в судьбе молодого орка. Честь не позволяет ему убить существо, которое не только слабее его самого, но еще и лежит на земле. Поэтому он разворачивается и нападает на самого Блэкмура. Его тут же хватают и сажают в темницу. После чего заканчивается введение и начинается игра.

К этому моменту Тралл уже достаточно силен и в боевом искусстве, и в магии, и потому вполне способен отправиться в самостоятельное путешествие. По ходу игры ему предстоит воспитывать в себе оркские черты характера и выкидывать все человеческое. Ему предстоит изучить страну Азерот, где у орков большие проблемы. Кланы, наводившие ужас на людских военачальников, вроде клана Shattered Hand, теперь погрязли во внутренних неурядицах и спорах, будучи вдалеке от Орды. Клан этот известен всем, прошедшим дополнительные миссии Warcraft'а, тем, что это были одни из самых опасных оппонентов, которые в целях доказательства своей преданности идее поотрубали себе левые руки, чтобы на их место поставить оружие. Теперь же они продали все свои дубины и топоры, чтобы на вырученные деньги покупать черный эль (пиво такое, вроде «Гиннеса»). Тралл должен вернуть былую веру и былую славу этому клану.







Азерот – вообще людское княжество, и орки тут оказались относительно случайно, но в результате потеряли всякий контакт с Ордой. Местные же люди, потерпев поражение в боях с кланом Дрэнора, вместо планировавшегося уничтожения врагов пришли к соглашению с невольно оказавшимися на их землях орками. Те должны сидеть в своих резервациях и будут полностью предоставлены там сами себе, если не будут хулиганить и причинять беспокойство окрестным деревням и городам. Тралл, оказавшись среди соплеменников, должен попытаться объединить их и помочь им вернуться к Орде.



Несмотря на достаточно мрачную завязку и вообще достаточно мрачное воркрафтовское окружение, игра должна быть весьма веселой, с большим количеством юмора и шуток. Траллу предстоит решать множество различных проблем, далеко не все из которых имеют дело с общей глобальной целью спасения оркской армии для предстоящих боев в Warcraft III. Многие из этих задач касаются его личной жизни. Так, однажды ему приходится проникать в лагерь дворфов, прикинувшись дворфом (что ему позволяют познания в магии), чтобы шпионить за ними на гоблинов, у которых есть нужный для спасения орчества от угрозы моральной деградации артефакт. Тралл оказывается орком со вкусом, хорошо маскируется, и в результате, в него влюбляется страстная дворфовская девушка. Знающие люди понимают, что это весьма чревато. Дворфы –они, конечно, маленькие, но весьма мстительные и топором хорошо владеют. Так что забот у нашего героя хватает.



Графика в игре будет исключительно двухмерная, в мультфильмовом ключе. Делают ее наши, питерские художники. Близзардовские дизайнеры, кстати, весьма довольны первыми набросками и рисунками, присланными ими. Старые добрые трехмерные фигурки персонажей из стратегического Warcraft'а теперь перерисовываются в анимационном ключе, чтобы придать им более «приключенческий» вид. Поскольку игра будет полна многочисленными мультвставками, повествующими о сюжетных перипетиях, не должно возникать никакого диссонанса между ними и собственно игровой, квестовой частью. На самом деле старым поклонникам Warcraft'а наверняка понравится внешний вид новой игрушки, даже несмотря на ее двухмерность: авторам удалось довольно неплохо сохранить воркрафтовскую атмосферу при изменении внешности.

По утверждению Blizzard, поручать изготовление графики третьим сторонам (будь то отдельные художники или группы аниматоров) – вообще занятие довольно непростое, так как сразу возникает коммуникационная проблема. Дело в том, что художники присылают свои работы, их осматривают и иногда говорят, что что-то надо переделать. Все бы ничего, но внутри самой Blizzard существует несколько взглядов на жизнь, и потому иногда «бракуются» рисунки, выполненные точно в соответствии с заказом, только потому, что заказывал один человек, а принимал другой, и у них разные точки зрения и представления о будущей игре. Иногда получается так, что рисунки, нравящиеся разработчику, то есть Blizzard, чем-то не устраивают Capitol – фирму-автора идеи и концепции. Однако Blizzard все равно очень довольна результатами работы художников.

Однако не одной графикой живет приключенческая игра. Для успеха необходимо также большое количество звука вообще и голоса в частности. И тут перед авторами и создателями нового Warcraft'а снова встала проблема поддержания высокого стандарта старых серий игры. Однако одно дело - короткие ехидные комментарии ваших действий как правителя в real-time стратегии, а совсем другое - несколько часов озвучивания персонажей большой приключенческой игры.

Сценарий писался без расчета на какие-то конкретные известные голоса. Однако когда начался процесс аудиозаписи в студии в Бостоне, стало ясно, что некоторых персонажей нужно одарить особыми, запоминаю-







щимися голосами. И хотя актеры, принимавшие участие в работе над предыдущими частями, а также озвучившие основную массу персонажей Warcraft Adventures, вполне справляются со своими задачами, на «голоса» главных героев решено было пригласить знаменитостей.

В результате, Тралла озвучивает Клэнси Браун (Clancy Brown), известный как главный плохой дядя в «Горце», который, как выяснилось, обладает очень даже оркским приятным баритоном; других персонажей озвучивали известные по диснеевским фильмам и некоторым популярным мультсериалам актеры. В результате уже сделанная звуковая сторона игры, по мнению Blizzard, окажется не хуже того, что было в первых частях Warcraft.





Что ж, ясно, что все будет сделано на славу. И все же: почему квест? Почему не продолжить ряд великих стратегических игрушек, почему не установить новый стандарт real-time стратегий, зачем позволять разным средней руки фирмам срывать свой куш на этой идее с помощью warcratf-клонов?

В ответ на все эти вопросы ведущий продюсер Blizzard Билл Ропер (Bill Roper) говорит: «Если бы мы интересовались только коммерцией, то сейчас бы, пожалуй, делали Warcraft IX». Blizzard же, по его утверждению, интересуется не коммерцией, а тем, чтобы делать интересные и разнообразные игры, получать от этого самим удовольствие и жить в сердцах многих геймеров. Сами близзардовцы очень любят квесты, и потому когда фирма Capitol Multimedia (как и Blizzard, являющаяся частью корпорации Davidson) предложила придумать что-нибудь свежее, что-нибудь приключенческое на основе Warcraft'а, его авторы сразу же согласились с идеей. Действительно, многие справедливо считают Warcraft даже не столько стратегической игрой, сколько RPG – настолько силен и подробен в ней сюжет. И не воспользоваться им, чтобы дать фантазии волю, было бы просто глупо.

«Мы не хотим, чтобы нас считали фирмой, специализирующейся на real-time стратегии, – говорит Ропер. – Когда появилась идея Diablo, мы ухватились за нее, так как увидели, что из нее может получиться очень хорошая и оригинальная игрушка. Теперь мы надеемся сделать то же с Warcraft Adventures».

Что ж, Blizzard в очередной раз доказывает, что есть фирмы, делающие хиты, а есть фирмы, пытающиеся сорвать куш на чужих идеях. Blizzard делала Warcraft не столько для того, чтобы заработать побольше денег, сколько для того, чтобы на свет появилась хорошая игра, а название фирмы произносилось с должным почтением. После этого все вокруг рванулись делать игры, до боли на Warcraft похожие, но у которых не было шарма, присущего истории про орков и людей. Это и неудивительно – одно дело, когда авторы в игру вкладывают душу и получают огромное удовольствие от своей работы, а другое, когда игрушка делается в предвкушении большого гонорара. Игры – это все-таки не операционные системы, тут, кроме хорошо слизанной идеи и грамотно выполненной технической части, должен быть какой-то внутренний огонь, который бы приковывал к себе. Из-за его отсутствия большинство появляющихся сейчас на свет стратегий в реальном времени, как бы хорошо они ни были сделаны и сколько бы крутых технических эффектов в них ни привнесли, становятся халифами на час: сегодня все кричат, как крута вот эта игрушка, и давятся в Митино в попытках раздобыть «кривую» версию, а завтра компакт уже валяется, забытый, на полке, а народ снова режется в старый Warcraft по модему.

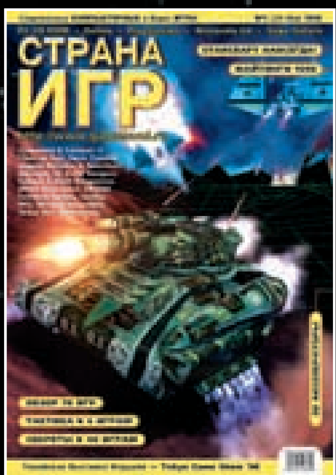
То, что на основе стратегической игры можно сделать квест, говорит о высоком качестве самой игры. Много вы вспомните стратегий в реальном времени, появившихся в последнее время, у которых был бы достаточно интересный сюжет, чтобы сделать на его основе приключенческую игру? Не думаю. В стратегической игрушке важна стратегия, и если авторы делают ее только ради денег, то, естественно, сюжету они практически не уделяют внимания. Вот тут-то и проявляется разница между шедеврами, в которые будут играть еще многие годы, и ширпотребом, которым попользовался – и выбросил.

Стратегические игры Blizzard'ом не забыты. Вот-вот выйдет Starcraft, работа над которым была в свое время приостановлена из-за Diablo (что опять же вполне понятно и лишний раз доказывает, кто есть кто на рынке компьютерных игр – Diablo был игрушкой идейно свежей, а стратегиями в реальном времени завалены все магазины, в результате, дорога дается новому и интересному). После Warcraft Adventures начнется активная работа над Warcraft III – на сей раз опять стратегической игрой. Она наверняка тоже станет хитом, за ней определенно будет шлейф всяких там «Ворвиндов-2», но мы-то с вами знаем, как отличить Божий дар от яичницы, правда?

STARCRAFT

Скандальная публикация, после которой на голову несчастного Академика обрушился поток народного негодования. И как он осмелился критиковать великий StraCraft? Сегодня "народный любимец" снова с нами. Что-то еще будет...

...Авторское отношение к игре можно увидеть почти в любом обзоре, каким бы объективным он ни был. Вы всегда можете отметить нотки радости или сарказма, восхищение или возмущение. Так уж устроен человек, ничего не поделаешь. А вот я даже не знаю, как мне отнестись к StarCraft. Очень



не хочется по-детски радоваться каждой мелочи, но еще больше не хочется страдать и задавать никчемные риторические вопросы, уже в который раз занудно рассуждая о клонировании RTS. И вовсе не потому, что мне StarCraft безразличен и безынтересен. Нет. Просто чувства, которые я испытываю к нему, настолько неоднозначны и противоречивы, что даже мне в них разобраться очень непросто.

StarCraft очень похож на WarCraft II. Похож настолько, что многие называют роботов пеонами, а танки – ограми. Давным-давно появившийся афоризм: «орки в космосе» – все-таки оправдал себя. Игровая концепция не изменилась совершенно, первое время вызывают недоумение отсутствие шахт с золотом и вспышки лазеров. Но самое удивительное – играть все равно интересно. Просто, понятно и хорошо. Это один из тех случаев, когда можно сказать: «Да... Ничего особенного...», – и спокойно продолжать играть.

Как и ожидалось, самой большой оригинальностью в StarCraft оказались три совершенно разные расы. Правда, никакого баланса между ними нет, это становится ясно чуть ли не сразу. Люди сильнее всех, за зергов играть, в принципе, невозможно, а протоссы мощны, но крайне медлительны. Кстати, если вы вдруг решите начать играть не за людей, а за зергов или протоссов, вам честно скажут, что для начала неплохо было бы все-таки пройти кампанию за людей. Так что тут все совершенно ясно. Неоспоримым достоинством StarCraft является то, что расы абсолютно непохожи друг на друга. Различаются даже схемы развития, не говоря уже о юнитах.

Люди совершенно стандартны. Пехота, роботы и танки – все для победы. Достаточно быстрое развитие, достаточно мощные юниты, сравнительно неплохие оборонительные сооружения, прямолинейные upgrade'ы. Самое необычное здание у людей – бункер. Это маленькое открытие Blizzard в RTS прямо-таки восхищает своей простотой и, тем не менее, необычностью. Дело в том, что в бункер можно посадить несколько солдат, и тогда они будут обстреливать врага прямо из своего укрытия. Банально до безумия, но зато, если мне не изменяет память, впервые. Все стратегические операции основываются на грубой силе – тридцать танков, десяток противовоздушных башен и – вперед. Танки, кстати, – вылитые Мамонты из C&C, только что защита не восстанавливается. И, разумеется, маленькие подлости типа улетающих зданий. Спастись от атаки врага, таким образом, вряд ли удастся, но передвигать здания приходится довольно часто.

История покорения космоса землянами воистину чудовищна. Жуткие природные катаклизмы, фашиствующая политическая организация и, наконец, столкновение с инопланетными расами может закончиться для нашей цивилизации очень плачевно. Однако все эти многочисленные препятствия научили людей приспосабливаться практически к любым условиям для жизни.

Самой большой оригинальностью в StarCraft оказались три совершенно разные расы.

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Blizzard**
Требования к компьютеру:
P-133, 16 Mb RAM, Win'95
Интернет: **www.blizzard.com**

Достоинства:
Все достоинства игры состоят в основном из мелочей, стоит ли их перечислять? Прежде всего, это качество, а еще, конечно же, знакомый стратегический дух WarCraft II.

Недостатки:
Изменений практически нет. AI просто невероятно туп.

Резюме:
Клон. Но самый лучший, который когда-либо был!

V 1,5
S 1
I 2
G 1,5
O 1
A 1

8



Когда врагов бывает слишком много от разноцветных зергов рябит в глазах

Именно поэтому их военное развитие на самых разных планетах практически ничем не ограничено.

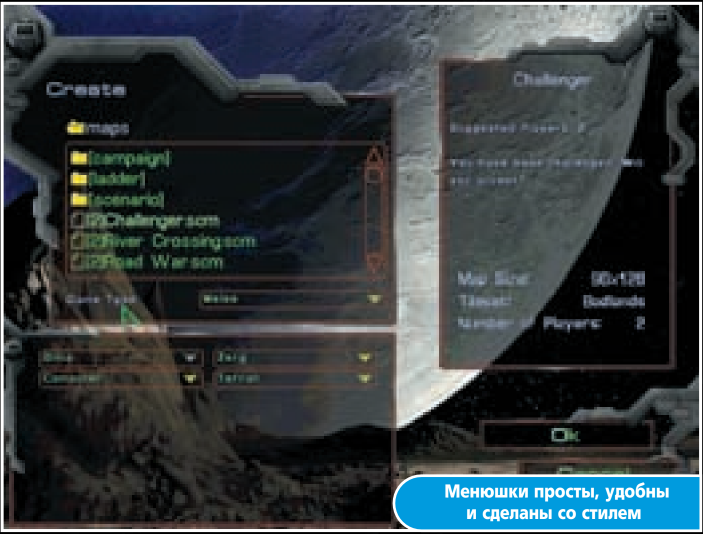
Зерги меня, откровенно говоря, шокировали. Чтобы пройти хотя бы первую миссию, приходится долго разбираться в инопланетном био-социуме. Контролировать все эти биологические процессы, включая мутацию и вегетативное размножение, очень непросто. Когда во всем разберешься, легче не становится. Юниты у Зергов слабы, как самые обыкновенные насекомые. Произвести на свет пару сотен бойцов – достаточно просто, но как ими управлять? Выделять-то больше 12 юнитов нельзя (эх, WarCraft, WarCraft...). Здания у зергов на самом деле не здания, а самые настоящие живые организмы. Причем выглядят они так, как будто их вывернули наизнанку. Все эти пульсирующие кишки красно-сизого цвета производят просто устрашающий эффект. А когда по ним стреляют, делается вообще жутко, ибо кровища хлещет во все стороны, и прекратить кровотечение (читай «починить») могут только пеоны. То есть дроны. Самым важным ограничительным фактором у Зергов является территория. Живые здания нуждаются в постоянной подпитке витаминами, и потому строятся они только на особом типе почвы, который, кстати, тоже выглядит не очень-то приятно. Враги это знают и обычно активно стараются испортить благоприятную среду для обитания, отравляя ее своим присутствием. Ужасно.

Несколько проясняет сущность насекомоподобной расы история о Сверхразуме и Рое. Дизайнеры все, конечно, придумали просто великолепно, но поначалу понять, что происходит, довольно-таки сложно.

Эстетам наверняка понравятся Протоссы, производящие впечатление самой культурной расы из всех представленных в StarCraft. Все на первый взгляд у них обстоит благополучно. Правильное развитие, красивые здания, мощные юниты... Правда, инопланетная атмосфера их не устраивает, но с созданием искусственных условий для выживания успешно справляются специальные строения, которые делают пригодной для использования некоторую часть территории. И все было бы хорошо, если бы не чудовищно медленное развитие. В то время, как у Зергов уже радостно мутировали штук пятьдесят уродцев, у Протоссов только-только появляется шестой солдат. Строится и развивается все тоже крайне медленно.

Но чего в StarCraft хватает, так это стиля. Начиная от менюшек и заканчивая сюжетными роликами – все сделано с безупречным вкусом. Здания выделяются не в ба-





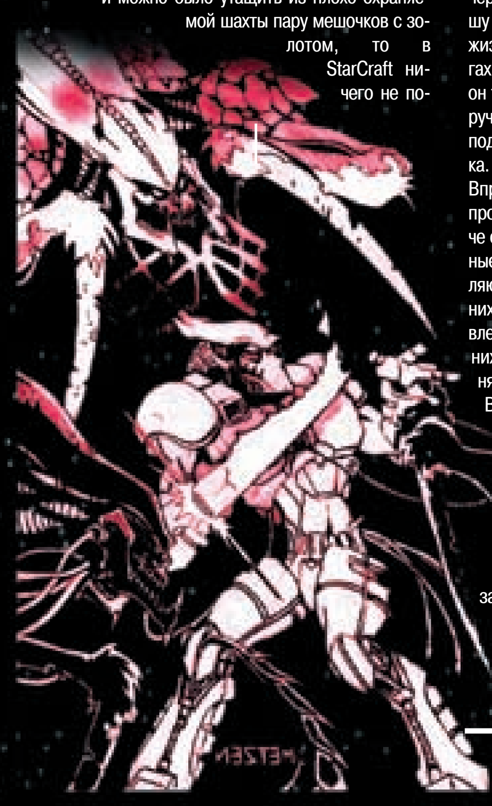
Менюшки просты, удобны и сделаны со стилем

нальный прямоугольник, а – в овал. Эффект просто необычайный.

Три кампании за каждую расу сделаны хорошо. Очень хорошо. Необычные задания, великолепно сделанные карты и полное соответствие с шикарным сюжетом – все это повышает интерес к StarCraft на несколько порядков. Предвижу усмешку многих читателей, но без сюжета игра потеряла бы львиную долю своей привлекательности. Абстрактные сражения на космическую тему. А с другой стороны, разнообразные задания, многочисленные герои, великолепные ролики между миссиями... Все это в известной степени улучшает игровой процесс, делает его более насыщенным.

Сражаться вам предстоит, кстати, не только с вражескими расами. Людям, например, очень часто приходится сталкиваться в кампании с пиратскими группировками, которые, в принципе, ничем от них не отличаются.

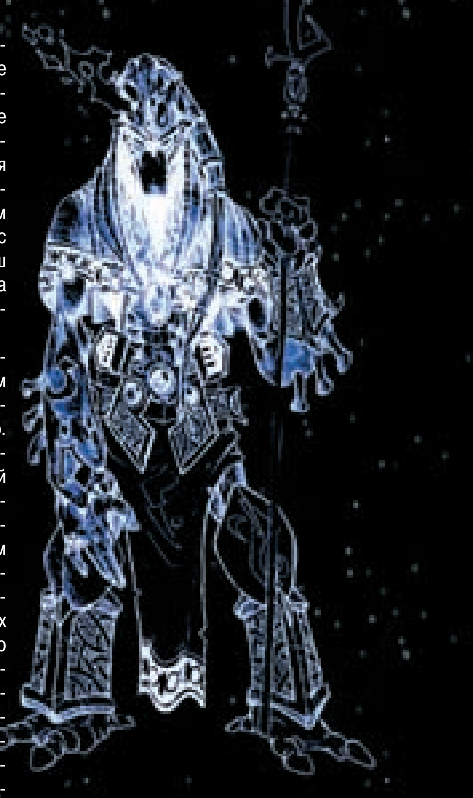
Ресурсы в StarCraft просто не могут не вызывать ассоциации с WarCraft'ом. Кристаллы – шахты, а газ – лес. Стычки за ресурсы возникают крайне редко, так как обычно у каждого игрока есть рядом с базой некоторое количество и кристаллов, и газа. Очень печально, но никакой надобности в том, чтобы воровать у противника его ресурсы, в процессе игры не возникает. А даже если и возникает, то сделать это все равно почти невозможно – если в WarCraft и можно было утащить из плохо охраняемой шахты пару мешочков с золотом, то в StarCraft ничего не получится, во-первых, это неэффективно, во-вторых, весьма опасно. Так что до поры до времени сидим тихо и спокойненько развиваемся. При наличии правильной обороны можно идти пить чай на полчаса, ибо, пока противник не выработает все свои ресурсы, никаких серьезных действий он предпринимать не будет. А когда выработает, велика вероятность того, что AI просто «заснет», и спровоцировать его атаку будет очень непросто.



Кстати, об AI... Абсолютный ноль. То есть просто никаких позитивных изменений. Отдайте приказ группе танков переехать через мост. Самым логичным и коротким путем (то есть, именно через мост) поедут 4-5 танков. Остальные будут долго и нетерпеливо тыкаться носом друг в друга, как слепые щенки, в конце концов, терпение их лопнет, и они самонадеянно отправятся искать другие пути. Вам сильно повезет, если в конечной точке назначения минут через пятнадцать окажется половина вашего доблестного войска. По какому принципу юниты игнорируют или без приказания атакуют противника, я так и не понял. Стоит только на горизонте показаться какому-нибудь червяку, как вся огромная армия не выдерживает такого нахальства и всем скопом прет прямо к противнику на базу, чтобы расправиться с негодяем. Остановить их при этом невероятно сложно. Другая ситуация. Такой же зарвавшийся червяк каким-то образом проникает на вашу базу и начинает размеренно грызть жизненно важное строение. В десяти шагах от него стоит солдат. Будьте уверены, он так и будет стоять, пока вы собственноручно не ткнете его носом и не заставите подойти и пару раз стрельнуть в противника. Все это, мягко говоря, раздражает.

Впрочем, управления юнитами коснулась просто революционная деталь, никак иначе ее назвать нельзя. Теперь новоиспеченные юниты не толпятся у здания, а отправляются в то место, которое вы сами для них отметили. Теперь не приходится отвлекаться на каждого нового солдата – у них уже есть приказ, и его-то они исполнят беспрекословно.

В кампании компьютер идет в атаку крайне неохотно – только в самых исключительных случаях или когда количество его юнитов достигает некоего критического значения. Поврежденные здания AI почти всегда старается чинить, а если какое-то из них уничтожено, то он будет заново строить его именно на том месте, где оно было раньше. Более-менее приятно впечатление вызывает тот факт, что AI пользуется всеми доступными ему видами юнитов, что, впрочем, совсем необязательно. Основные удары компьютер направляет в строго указанные места, причем в строго указанное время и с точной периодичностью. Неожиданные осложнения по мере прохождения миссии возникают только там, где они были запланированы авторами уровней, сам по себе AI почти никогда не застанет вас врасплох. Иначе говоря, если вы и ваш компьютерный противник начали игру на одинаковых условиях, то выиграть не составит почти никакого труда.



Существующую систем у upgrade'ов идеальной назвать никак нельзя. Все слишком сложно и слишком громоздко. Выучить, в каком здании что делается, почти невозможно. С системой протогенеза, регенерации и мутации разберется разве что самый заядлый игрок-фанат, увлекающийся вдобавок генетикой. Между тем все это подчиняется какой-то системе. Но все же каким образом можно запомнить, что в Гнезде матки (в описании это здание определяется, как «гноящийся холм вырастающих из плюша живых организмов») производится инвазия, то бишь инфицирование землян паразитирующими биотоксинами? Я уже не говорю о метасинаптических узлах, увеличивающих скорость секреции вышеуказанных биотоксинов, о повышенном метаболизме, о псишлюзах, о хайдриновых стержнях, о... Ладно, хватит. Все это на самом деле не так уж и сложно, учитывая, что привычная интерактивная помощь, выводимая при подводе курсора к той или иной иконке, выдает только самую необходимую информацию, избавляя игрока от ненужных научных замечаний.

В игре очень много условностей. Возьмем, к примеру, веспеновые гейзеры. Представьте себе, что вы вырабатываете весь газ, который там был, но что происходит потом? Ваши юниты-добытчики продолжают его добывать, только в меньших количествах. И так они будут добывать этот газ, пока вы им не прикажете остановиться. Допустим, это можно объяснить тем, что газовый источник постоянно пополняется за счет химических процессов, происходящих в почве. Пусть так. Но почему тогда не растут кристаллы, что было бы куда более естественно, чем бесконечные веспеновые гейзеры? Теперь обратим свое внимание на транспортировку юнитов. Каким образом в траснпорт (это такой летательный аппарат чуть больше обычных истребителей) влезают четыре огромных танка, учитывая то, что размер каждого из них превышает размер транспорта в полтора раза, как минимум? Конечно, это не более, чем придирки, но все-таки времена WarCraft'а ушли, нужно стараться исправлять все ошибки, допущенные в прошлом.

Играть на дополнительных картах почти также интересно, как и в кампаниях, а интересными их делает одна особенность, которая необычайно меня поразила. Играл я как-то за Протоссов на большой карте с восемью противниками. Сначала все как обычно, добываем ресурсы, строимся, развиваемся. На базу ведет только один достаточно узкий проход, который я, соответственно, укрепил несколькими фотонными пушками и парочкой солдат. Подумал, что для начала хватит. Проходит буквально несколько минут и начинается первая атака Зергов. Десяток тараканов вышибить не составило никакого труда, но что тут началось!.. Через этот узкий проход пытались прорваться буквально все: люди, Зерги, Протоссы. Защита не продержалась и пятнадцати секунд, фотонные пушки были просто снесены мощным напором. Ошеломляющим потоком на базу хлынули солдаты всех мастей, те, кто не могли пробраться через проход, нервно топтались за стенами, и конца этому всеобщему нашествию не было. Много раз я пытался играть потом за Зергов, людей и снова за Протоссов, выстраивал оборонительные сооружения в два ряда, ничего не помогало. Сверхмощные укрепления лишь оттягивали конец, достаточно мощные войска сметало союзными ордами... Это, конечно, не мощь искусственного интел-

Можно идти в атаку





лекта, всего лишь количественное преимущество и простота поставленной задачи, но как захватывает борьба... Это невозможно объяснить, это нужно видеть!

Кстати, в StarCraft остались магические заклинания! Нет-нет не удивляйтесь, хоть и поданы они под необычным соусом, все же это те самые заклинания из WarCraft'а. Просто мана заменена энергией, проклятие – радиацией и т.д. Но прицип действия остался нетронутым.

Очень много внимания в игре уделено мелочам. Как это ни странно, одно то, что все объекты выделяются не прямоугольниками, а овалами, приводит чуть ли не в восторг. Для стратегии в реальном времени – это грандиозно. Интерфейс прост и приятен, сделан очень стильно, для каждой из трех рас панель управления своя. Управление юнитами также осуществляется очень просто, если бы еще и не глупый AI. Кроме того, хотелось бы отметить скорость игры, даже не скорость, а плавность, которая особенно заметна при скроллинге. Почти любой real-time стратегии свойственна некоторая резкость при передвижении юнитов и том же скроллинге, StarCraft к их числу не относится. Плавно, но быстро.

Графика обещанная. До изумления двухмерная, необычайно красивая, несмотря на свои 640*480 и 256 цветов. Происходящее показано в модной изометрической проекции, что все-таки несколько лучше, чем обычный вид сверху при отсутствии реального 3D. Но зато псевдо-3D более чем достаточно. Все выглядит почти так же реалистично, как в Total Annihilation, и вне всяких сомнений гораздо красивее. Графическая оболочка мне понравилась. Все очень аккуратно, тщательно и качественно. Без излишеств, но со вкусом. Хотя трехмерности нет – вот что удивительно! Никаких полигонов, никакого трехмерного terrain'а. Но! Поверить в двухмерность и даже подумать о ней можно, если только задаться соответствующей целью. Здания и юниты выглядят несколько красивее полигональных в Total Annihilation. Достаточно посмотреть на вращающуюся ракетную установку у людей, чтобы понять, что двухмерные объекты очень даже ничего, если сделаны с умом. Каждое здание, каждый юнит тщательно отрендерены, мысли о том, что что-то должно было бы быть иначе, даже не приходят в голову. Впрочем отдельные недостатки имеются. Во-первых, некоторые юниты чересчур мелкие. Если у землян маленькие солдаты еще как-то более или менее управляемы, то у Зергов... По крайней мере, попасть мышкой в ползающую личинку совсем не просто и удается лишь с третьей-четвертой попытки. Летающие юниты очень поваркрафтовски наползают друг на друга, крупные танки стараются занять побольше места, но это уж совсем мелочи, на которые обращаешь внимание, только когда начинаешь специально всматриваться.

Хотя физическая модель отсутствует по определению. Так, например, стрельба по движущейся мишени ничем не отличается от стрельбы по статичным объектам. Иногда даже видно, что ракета пролетела мимо и взорвалась в стороне от танка, однако танк при этом будет все равно поврежден, как если бы он стоял на месте. Промахнуться в StarCraft невозможно. Однако есть исключения. Если большая группа танков ведет атаку вражеской базы в режиме siege mode и какой-нибудь юнит сумеет подобраться вплотную к одному из них, то выстрел, произведенный по этому юниту, уничтожит и тот танк, к которому ближе всего стоял враг. Короче говоря, принцип катапульты. С другой стороны, если какой-нибудь свой робот будет ползать среди адских взрывов своих же танков, он нисколько не пострадает.



Некоторые миссии что-то сильно напоминают



При ближайшем рассмотрении зерги выглядит более, чем отвратительно

Очень приятно выглядит передвижение юнитов. Они не срываются с места и не замирают, как вкопаные, а постепенно разгоняются и постепенно же останавливаются. Особенно хорошо это заметно с летающими юнитами, которые при этом также элегантно покачиваются в воздухе. Анимация просто великолепна. Стоит только посмотреть, как большая армия танков синхронно выдвигает опорные рычаги и поднимает пушки, переходя в режим siege mode. Или как вращается ракетная установка. Немного разочаровывают лишь совсем мелкие юниты, движений которых почти не видно. В большей степени это касается разнообразных букашек зергов, которые и так выглядят непонятно. Еще один забавный момент касается жуткого обилия крови. Сражения с теми же зергами похожи на гигантскую мясорубку, кровь быстро заливает все пространство рядом с трупом, впрочем, также быстро она и исчезает. Почти то же самое с людьми, а вот Протоссы приятно удивляют. Процесс смерти выглядят у них по-благородному красиво, в виде вспышки ярко-синего газа.

Очень красиво выглядят огоньки позади некоторых юнитов – глядя на них, можно подумать о несуществующих световых эффектах.

Terrain, откровенно говоря, меня не особенно воодушевил. Я ожидал, что уж Blizzard сможет сделать что-нибудь новое для местности, особенно при использовании космической тематики. Все оказалось слишком просто, так же как в Warcraft и других RTS. Даже битвы на заброшенных космических платформах ничем особенным не выделяются. Есть в StarCraft возвышенности, которые практически никакой роли не играют, если не считать уменьшающегося и увеличивающегося visible range. Впрочем, стоило бы специально отметить гигантское количество самых разнообразных объектов, которые обязательно встретятся вам на местности – скелеты динозавров, заброшенные радары, развалины... Помимо них, в StarCraft существуют и животные. Овцы и кабаны из WarCraft II сменились ринадонами, бенгаласами и рагназаврами. Как и раньше, они не выполняют вообще никакой функции в игре, за исключением чисто эстетической и развлекательной.

Режим многопользовательской игры является самым интересным в StarCraft с любой точки зрения. О нем вы можете прочитать в этом же номере. Скажу лишь, что он проработан очень тщательно и практически никаких недостатков вы в нем не обнаружите.

Редактор миссий хорош. Однако, если сравнивать его с тем, что мы видели в WarCraft II, следовало бы отметить, что в StarCraft он несколько сложнее. Впрочем, пользоваться им удобно, тут сказать ничего нельзя.

Итак, что следовало бы сказать в итоге? StarCraft – это не более чем... обычный клон. Очень обычный. В нем нет ничего технологически нового, да и концепция игровая почти не сдвинулась с места. С первого взгляда в нем угадывается WarCraft II в футуристической оболочке. И это прекрасно. StarCraft – отличная игра даже для тех, кто уже пресытился стратегиями в режиме реального времени. В ней все прекрасно, хотя и старо. Это самый лучший клон, который когда-либо был сделан. И хотя бы поэтому он претендует на некоторкую оригинальность. StarCraft суждено стать тем, чем был когда-то WarCraft. То есть почти игровым культом. А кроме того, настало время ждать WarCraft III...



Крови не много, а очень много. На месте этого кровавого пузыря только что было строение зергов

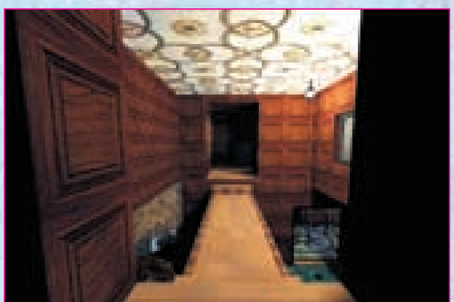
Максим Заяц

ЭТИ БЕЗУМНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

Конец года — пора подводить итоги. Так уж получилось, что большую часть своего рабочего времени я провожу за прохождением игр. Захватывающе интересные и откровенно скучные, простые и сложные, короткие, на несколько часов, и отнимающие пару недель времени — все они, будучи пройденными хотя бы раз, надолго остаются в памяти. В этом материале я постарался собрать описания наиболее ярких и запоминающихся эпизодов самых интересных игр этого года. У автора, как у любого другого существа, есть свои пристрастия и предпочтения и нет никакой возможности объять необъятное — пройти ВСЕ игры, например, — а потому данная подборка ни в коем случае не претендует на полноту и объективность. Но я очень надеюсь, что в ней вы найдете для себя что-нибудь интересное — пропущенный эпизод, непройденную игру или просто удачное описание уже знакомого момента.

Порой бывает так: ты твердо знаешь, что перед тобой всего лишь игра — набор разноцветных точек на экране монитора. Но сама атмосфера очередного приключения захватывает настолько, что, заслышав внезапно раздавшиеся над ухом шаги стражника, невольно ощущаешь приступ неконтролируемого страха: «Попался!». Помнится, некоторое время назад в Сети была опубликована статья, которая называлась так: «Может ли 33-летний программист бояться компьютерной игры?». Автор делился своими впечатлениями от stealth-action Thief 2: The Metal Age, прохождение которой было опубликовано в майских номерах журнала...

...Падающего из открытых дверей света вполне достаточно для того чтобы механический глаз мог заметить нас. Если это произошло, нужно быстро сделать шаг вперед и укрыться в тени — через несколько секунд механизм «успокоится». Поворачиваем направо и, дождавшись, пока механический глаз отвернется от нас, выходим в ту самую



дверь, через которую мы вошли сюда. Сразу же делаем шаг влево, разворачиваемся направо и закрываем за собой дверь. Дождавшись, пока поблизости не окажется роботов, возвращаемся к шкафу и заходим в коридор, где мы недавно погасили свет. Заворачиваем за угол и видим перед собой нечто вроде деревянного моста, в центре которого находится подозрительно выглядящая панель. Разумеется, наступать на нее не стоит ни при каких обстоятельствах — снизу установлена автоматическая пушка. В окне справа виднеется большой робот — он периодически подходит к мосту и может даже переходить на нашу сторону (если заметит что-либо подозрительное, конечно). За мостом находится дверь, из которой иногда выходит лучник. Милая картина, не правда ли? Но нам нужно выбрать момент и перебраться через мост. Сделать это легче всего тогда, когда робот в окне отвернется от нас — он сейчас представляет наибольшую угрозу. Огибаем предательскую пластину и прячемся в тени возле двери — поджидаем лучника. Ждать, вероятно, придется долго. Когда он, наконец, появляется перед нами — выходит из двери или из комнаты с роботом — приветливо улыбаемся, оглушаем бедолагу, забираем стрелы у него из колчана и прячем тело. Подходим к двери, ведущей в комнату с роботом, приседаем в тени и готовим водяную стрелу. Делаем глубокий вдох, открываем дверь и, дождавшись, пока робот повернется к нам спиной, выпускаем одну за другой две водяных стрелы в его топку...

Заговорив об игровых ужастиках, нельзя не упомянуть французский вариант истории о графе Дракула — Dracula Resurrection. Читаем «Дневник Джонатана Харкера»...

...Решетка, перегораживающая выход со станции, автоматически поднялась перед нами, и вагонетка, постепенно разгоняясь, въехала в огромную пещеру. Искры летели из-под колес, и скорость становилась все больше. Мимо проносились диковинные пейзажи подземного мира: деревья, никогда не видевшие солнечного света, затянутая туманной дымкой река, скалы... Наконец, мы въехали в гигантскую пасть каменного дракона и понеслись по туннелю. Я спрыгнул с вагонетки незадолго до того момента, когда она, протаранив закрытые двери, упала на дно огромного колодца. У края рельсы обрывались. Нужно было найти способ перебраться на другую сторону. Сдвинув сорванную вагонеткой створку двери, я обнаружил новый проход.

Спустившись вниз по лестнице, я увидел уходящие в стену гигантские шестерни и металлический цилиндр с символом дракона. Повинуясь повороту рычага, цилиндр послушно разделился на две половинки, открыв доступ к центральному механизму, который приводился в действие все тем же талисманом Дракона. Шестерни нехотя провернулись, уходя в пазы в стене, и над колодцем поднялись рельсы, образуя надежный проход. Поднявшись наверх, я попытался перейти на другую сторону, но, увы, — меня постигла неудача. Под куполом зала



обитала целая стая летучих мышей. Стоило мне лишь дойти до середины моста, и потревоженные твари с криками устремились прямо в лицо. Отступив на пару шагов назад, я увидел лежащий на полу рядом с рельсами фонарь с вагонетки, зажег его и бросил с края колодца прямо на растекавшееся из упавшей бочки нефтяное пятно. Огненная вспышка прогнала летучих мышей, и я без помех перебрался на другую сторону колодца. В проходе справа я поднялся на небольшой постамент и потянул за рычаг.

В раскачивающейся люльке подвесной канатной дороги я мчался над горным ущельем к замку Дракулы. Занимался рассвет. Начиналось утро нового дня...

Пожалуй, сложнее всего ответить на вопрос: какой из игровых моментов понравился тебе больше всего? Особенно если выбирать приходится из нескольких десятков игр самых разных жанров. Что касается квестов, одной из самых удачных головоломок было путешествие по отелю в игре Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned...

...И снова Гэбриел. Подбираем с журнального столика оставленное Грейс стихотворение, забираем со стола дактилоскопический набор и подходим к шкафу. Справа от него в стене имеется небольшая дверца. Открываем защелку и заглядываем внутрь. Кухонный лифт. Именно так в этом отеле доставляют в номера завтраки, обеды и ужины — никаких официантов, просто несколько канатов и деревянная платформа. В дальней стенке виднеется еще одна дверца. Ну конечно же, зачем делать два лифта, когда и одного вполне достаточно для того чтобы обслужить два номера. Смотрим на дверцу, ведущую в комнату Эмилио, и в голове зарождается хитрый план...

Выходим в коридор и едва не сталкиваемся с Роксанной, горничной отеля. Она только что закончила убирать комнату Мозли и теперь готова приняться за нашу. Подождем в холле. Итак, как же протекает процесс уборки? Вначале Роксанна стучится в дверь номера, затем она открывает ее служебным ключом и перегораживает проход своей тележкой. Через некоторое время она выносит из номера грязное постельное белье и укладывает его в специальный мешок, потом разворачивает тележку, для того чтобы достать чистящую жидкость, и отправляется мыть ванную. И в это время в открытую дверь может запросто зайти кто угодно...



Вскоре Роксанна заканчивает уборку в нашей комнате и отправляется в номер Эмилио (#27). Ждем, пока она развернет свою тележку, а затем наводим курсор на дверь и выбираем «sneak». Гэбриел незамеченным проникает внутрь. После того как горничная уходит в ванную, в темпе открываем защелку на дверце кухонного лифта и выхо-

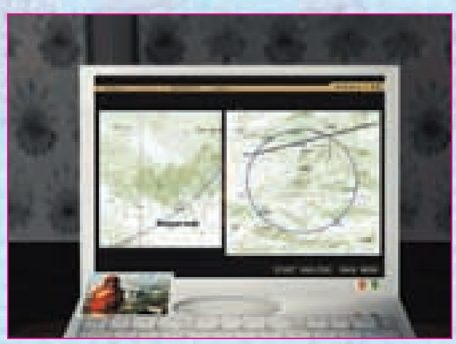
дим из номера. Вскоре появляется Роксанна. Она запирает дверь и отправляется в номер Мадлен (#29). Идем следом. История повторяется: как только путь оказывается свободным, крадемся вслед за горничной и ждем, пока она отправится в ванную. После этого Гэбриел открывает балконную дверь и прячется до тех пор, пока Роксанна не выйдет из номера. Поворачиваем замок на входной двери (turn lock) и выходим в коридор. В номере леди Ховард (#31) мы тоже должны прятаться на балконе пока не уйдет горничная, а затем повернуть замок на двери и вернуться в коридор. В номерах Бучелли (#21) и Уилкса (#23) достаточно открыть защелку на дверце кухонного лифта. Проделав эту операцию и дождавшись, пока ничего не подозревающая Роксанна зайдет в служебное помещение, мы получаем доступ во все номера отеля, за исключением разве что комнаты Мозли (#33).

В первую очередь мы посещаем резиденцию леди Ховард. Обыскав кровать, Гэбриел находит под ней папку, в которой лежат два пергамента. Возьмем их с собой. Из ванной комнаты нужно позаимствовать средство от отеков — крем Suppuration H. Рядом с ним лежит небольшое зеркало — используем наш дактилоскопический набор для того чтобы снять с него отпечатки пальцев. Технология этого процесса чрезвычайно проста: используем набор на зеркале, затем достаем из коробки мягкую кисточку, макаем ее в специальный порошок и начинаем водить по тому месту, где предположительно должны находиться отпечатки пальцев (в случае с зеркалом следует обрабатывать рукоятку). Затем проявившийся отпечаток фиксируется на квадратике скотча и наклеивается на карточку с именем.

Направляемся в номер Мадлен. В верхнем ящике шкафа мы находим сотовый телефон, устройство для определения координат и карту, которую немедленно запихиваем к себе в карман для дальнейшего детального изучения. Обыскиваем постель. В небольшом чемоданчике Гэбриел находит пистолет! Серьезная дамочка. Снимаем отпечатки пальцев со ствола пистолета (ближе к рукоятке), а затем старательно прячем кейс обратно под кровать...

...а одной из самых сложных — работа с компьютером в этой же самой игре...

...Начинаем работать с текстом «Le Serpent Rouge». В первой главе, «Aquarius», есть такая строчка: «I laid down the



path of RA and was illuminated». Выполняем поиск (SEARCH) по имени RA. Возвращаемся в MAIN MENU, выбираем опцию ANALYZE и открываем файл MAP. START ANALYSIS — и SIDNEY переводит отсканированную карту Мадлен в особый графический файл. Выбираем опцию ENTER POINTS, перемещаем курсор в правой части экрана, а на увеличенном изображении слева проставляем контрольные точки — одну на развалинах Chateau de Blanchefort и еще одну в Rennes-le-Chateau, в том месте, где находится церковь Св. Марии Магдалины. Правильно расставить точки помогают небольшие пометки на карте — так, например, церкви обозначаются тонким красным крестом. START ANALYSIS — и точки соединяются прямой линией, пересекающей меридиан.

Во второй главе «Le Serpent Rouge» — «Pisces» — упоминаются некие пергаменты. Похоже, у нас уже имеются их копии. Открываем первый отсканированный документ из папки леди Ховард. START ANALYSIS. В ходе анализа документа SIDNEY находит скрытое геометрическое изображение и определенную непоследовательность текста. В разделе GRAPHIC выбираем опцию VIEW GEOMETRY, в разделе TEXT — EXTRACT ANOMALIES. Когда SIDNEY просит нас ввести язык оригинала, выбираем французский. В результате скрытый текст расшифровывается и переводится на английский язык. Открываем второй файл. При написании этого документа использовался греческий алфавит. START ANALYSIS — и SIDNEY связывается с онлайновой базой данных по Интернету. VIEW GEOMETRY, ANALYZE TEXT. В ответ на запрос компьютера выбираем французский язык. Получившийся в результате перевод Грейс переписывает для себя в inventory. Наконец, в разделе GRAPHIC применяем опцию ROTAGE SHAPE.

Возвращаемся к карте. Статуи Магдалины находятся в четырех церквях, расположенных в Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Coustassa и Bugarach. ENTER POINTS — расставляем точки на карте на месте этих церквей. START ANALYSIS. SIDNEY предлагает нам использовать шаблон. В разделе GRAPHICS выбираем опцию USE SHAPE и используем круг. Он появляется на карте. Щелкаем по кругу мышкой (линия меняет свой цвет с зеленой на черную), а затем растягиваем и перемещаем его так,

СТРАНА ИГР
ЛУЧШИЕ ДЕМО-ВЕРСИИ 1995-2000
№01 (82) январь 2001

Демо-версии:
Colin McRae Rally 2.0
Kingdom Under Fire
Tomb Raider Chronicles
MechWarrior IV: Vengeance
SWAT 3: Elite Edition
плюс: лучшие демо-версии 1995-2000

Видео:
Bouncer
Fighting Vipers 2
Metal Gear Solid 2
Phantasy Star Online

Патчи:
Civilization: Call to Power 2 v1.1
Hitman: Codename 47 Service Pack#1
No One Lives Forever Update#1

Z.O.E.

Zone of Enders – признанный лидер осеннего токийского шоу TGS 2000, детище легендарного Хидео Коджимы, грандиозная космическая эпопея, одна из самых ожидаемых игр для консоли... что еще добавить, чтобы подчеркнуть значимость этого проекта?

Сюжетная линия **Z.O.E.** превращает игру в эпическую межзвездную драму. Зря смеетесь: главный герой страдает от сильного нервного расстройства. Парня мучает тяжелая депрессия в сочетании с острым чувством вины и комплексом неполноценности. Что и говорить – коктейль, достойный доктора Фрейда! Из-за



ложить, что нас ждет история с типичным «японским» психологизмом.

Но сюжет в **Z.O.E.** не главное, хотя и он небезынтересен. Основной игрового процесса этой шедевральной игры являются грандиозные сражения боевых космических роботов – зрелище просто незабываемое. Благодаря подобным моментам (а ими игра просто набита), **Z.O.E.** превращается в настоящий хит: потрясающей красоты графика, фантастические световые спецэффекты, великолепно продуманное управление, драматическая «интеллектуальная» камера, стильный дизайн всех персонажей, восхити-



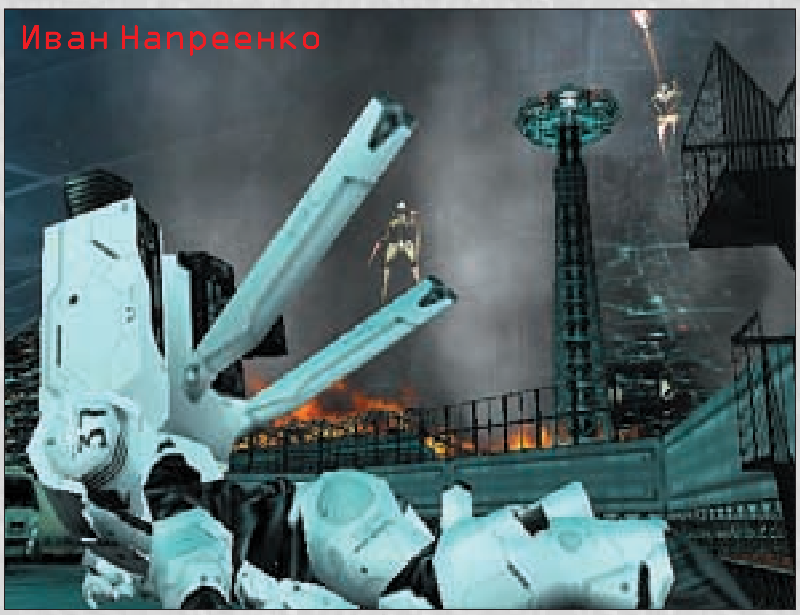
тельные 3D-модели роботов – и это еще далеко не все доводы, подтверждающие тот факт, что проект отца Metal Gear Solid может считаться одной из лучших игр для PS2. Игра смотрится и играется как интерактивный трехмерный японский мультфильм про трансформеров а-ля Macross One, так же динамично и увлекательно, только гораздо более живописно и реалистично.

Поскольку игра еще незакончена, остается опасаться разве что за общую связанность игрового процесса: то, что прекрасно смотрится и играет-

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action/adventure
Издатель: Konami Разработчик: KCJE
Количество игроков: 1
Дата выхода: март 2001

Иван Напреенко



Лео (так зовут персонажа) погибла вся его родная колония – есть от чего чувствовать себя виноватым. Отчаявшись, герой садится в пилотируемого робота Orbital Frame Jehuty и отправляется в далекую космическую одиссею, не надеясь найти ответов на свои вопросы и искупить вину. От суицида Лео спасает лишь симпатичная девушка Кельвис, к которой паренек начинает испытывать самые нежные чувства. Дальнейшее развитие сюжета остается скрытым за завесой тайны: можно предпо-ся в коротких демо-версиях, может запросто развалиться в финальном продукте. Честно говоря, я очень надеюсь, что итоговое качество проекта будет столь же впечатляющим, как и предоставленные разработчиками пробные материалы. В конечном итоге у нас есть все основания полагать, что за оставшиеся несколько месяцев Konami не запорет потенциально мегахитовый блокбастер. Так что рекомендую всем скрестить пальцы, сплюнуть через левое плечо и постучать по дереву.

Вот тут-то нам и пригодятся спасенные коровы. Захватив с собой пару буренок, мы высылаем их вперед, на разведку. Неизвестно, что думают русские по поводу домашних животных, самостоятельно разгуливающих по территории режимных объектов, но факт остается фактом: на коров не обращает внимания никто, кроме, разве что, собак, которые по случаю плохого настроения могут и укусить. Старательно разведав местность вокруг пусковых установок, мы приводим на территорию «нашей» базы второго шпиона. Захватываем один из силовых генераторов, он обеспечивает минутное отключение энергии. За это время Таня должна успеть пробиться к северному выходу и взорвать там бочки, сложенные рядом с двумя установками «Тесла»...

Самые лучшие шутки удаются сценаристам Lucas Arts — в этом нет никаких сомнений. Ну а поскольку ноябрь 2000 года порадовал нас выходом четвертой части знаменитого сериала Monkey Island, неудивительно, что одну из самых смешных головоломок удалось обнаружить именно в ней...

...Неподалеку от берега стоит плот — установив на него часы, мы видим их циферблат в правом нижнем углу экрана. Циферблат, время... время! Ведь на личной карточке Безносого Пита было своего рода расписание: время и направление! К примеру, 12-20 W — это означает, что когда часы показывают 12-20, мы должны двигаться на запад. Или вот 1-30 S — ровно в час тридцать мы должны повернуть на юг. В каждой новой игре эти указания будут разными, но в итоге мы все равно должны доплыть до мрачноватой решетки с воротами, возле которой нас окликнет... Гайбраш!!! Вот так встреча... Призрак (или даже не призрак?) отдает нам кучу разнообразного хлама — резиновую курицу со шкивом посередине, пистолет (Уау!), веревку и скелетный ключ, с помощью которого он просит нас открыть ворота. Небольшое замечание: порядок передачи предметов, равно как и порядок реплик, наших и двойника, необходимо запомнить — пригодится в самом ближайшем времени. В конце концов, волшебное это болото или нет? Двойник проплывает через открытые ворота, а мы отправляемся дальше, строго следуя своему расписанию, — и вскоре оказываемся перед закрытыми воротами! Время сыграло с этим местом дурную шутку: мы видим того самого Гайбраша из прошлого, которым еще совсем недавно были мы сами, отдаем ему полученную от него же кучу хлама и просим открыть ворота. При этом следует строго соблюдать порядок передачи предметов и использовать именно те реплики, которые уже звучали в этом месте. Малейшая ошибка вызывает «временной парадокс» — гигантскую воронку, которая засасывает нас вместе с плотом и аккуратно выбрасывает в самом начале уровня. Еще одна попытка... Правильно повторив цепочку событий, мы проплываем через открытые Гайбрашем из прошлого ворота и через некоторое время оказываемся перед домом Безносого Пита...

Однако порой попадаются далеко не самые остроумные задачи. Типичный пример — общение с обитателями столовой из игры «Полный улет» компании «Никита»...

...Напротив стола под ящиком буфета проходят демократические выборы мэра столовой. Очередной кандидат — господин Таракан Болтухан — с трибуны расписывает оч-чень внимательным слушателям райскую жизнь, которая наступит сразу же после его избрания на этот ответственный пост. Впрочем, через некоторое время происходит падение Болтухана — в прямом и в переносном смысле. А что если и нам попробовать себя в роли политика? В конце концов, обещания давать может каждый — так чем мы хуже? Перевернувшись лицом к народу — то есть вниз головой — взбираемся на трибуну и готовимся держать речь. Нам нужно набрать 100% политического рейтинга, выбрав пять наиболее удачных фраз предвыборной программы. Помня о том, что путь к сердцу избирателя лежит через его желудок, приступаем...

«Эй, чуваки! Короче, счас скажу про жратву! Жить будет клево, жить будет прикольнее! Будете нюхать чо хотите и лазать где попало, и не отравитесь! Кто за жратву — поднимите руки!»

За жратву проголосовали все... Эх, век бы так выступать под аплодисменты благодарного электората! Но, увы, на трибуну уже протискивается следующий кандидат — энергичный крепыш в кепке по фамилии Жужков. Похвалив Дарью, он весьма ловко оттирает ее с трибуны и начинает свое собственное выступление. Нам ничего не остается, кроме как лететь дальше...

Оказавшись за 800 тысяч лет от своей эпохи в незнакомом и негостеприимном мире, не так-то легко постичь его законы и овладеть его магией, приобрести новых друзей и врагов, а главное — вернуться домой. Приз зрительских симпатий за оригинальное переложение старой идеи — игра «Машина времени» от компании Nival и Cryo Entertainment...

...Весьма динамичный этап. Начинается он с того, что Иерарх приказывает бросить нас в камеру. Там мы знакомимся с Ашамирой — лидером повстанцев. Во время разговора с ней мы слышим бой Песочных часов. Проносится временная волна, превращая Джорджа Уэйлса в ребенка. Стоявший за дверью стражник, бросив ключ, убегает за черной солью. Скорее, это наш единственный шанс! Сохраняем игру — лимит времени, отведенный на следующий этап, чрезвычайно мал, и если что-то пойдет не так, проще будет сделать еще одну попытку. Просунув руку через решетку, подбираем ключ с пола и открываем дверь камеры. Бежим направо (Ашамира последует за нами) и открываем соседнюю решетку. В этой камере мы прячемся до тех пор, пока не появится стражник. Обнаружив, что пленники сбежали, он заходит в нашу старую камеру для того чтобы обыскать ее. Времени очень мало: нам нужно выбежать в коридор и ключом запереть дверь у него за спиной.

Через проем рядом с колоколом мы проходим в следующее помещение, поднимаемся к камерам и открываем ключом первую решетку. Сюда посадили того самого человека, которого мы освободили из пыточной машины. Похоже, ему опять не повезло — мало того, что он вновь угодил за решетку, так еще и недавняя волна Времени превратила его в ребенка и начисто стерла память. Нам придется отдать ему один из кристаллов черной соли. Бывший смотритель за триподонами узнает нас и в знак благодарности помогает организовать побег. Мальчишка бежит в соседний зал и поднимает тревогу. Дождавшись, пока стражники пройдут мимо нашей камеры, мы покидаем укрытие и бежим вверх по лестнице в комнату стражи (лестница находится у противоположной стены зала). Войдя в комнату, мы поворачиваем рычаг справа от входа, и проход перегораживает решетка. Ашамира находит наручный гейджер — как раз вовремя, потому что в комнате появляется женщина-хрономант. Обездвижив ее с помощью заклинания Стоп-время, мы предоставляем Ашамире сражаться с ней, а сами отходим на безопасное расстояние. Наконец, бой заканчивается. Забрав у нашей воинственной спутницы гейджер, мы выходим во внутренний двор через деревянную дверь, обитую железными полосами (в главный вход лучше не соваться — этот путь заканчивается тупиком и неминуемой дегармонизацией в бою с превосходящими силами противника). Стоит Джорджу оказаться во внутреннем дворе, и по нему сразу же открывают огонь. Единственный выход — применить заклинание Искривление и сделать себя невидимым. В центре двора стоит ящик — нам нужно затолкать его в арку, куда минутой раньше убежала Ашамира. Уф! Она еще и недовольна...

Команде Shiny Entertainment удалось создать одну из самых сложных action-головоломок этого года. Впрочем, это неудивительно. Игра Messiah, завод по переработке отходов...

...Прямо перед нами — один из самых сложных этапов игры. Основное правило заключается в следующем: «летать» — это означает не просто «махать крыльями», а махать ими с толком, целеустремленно набирая пусть небольшую, но высоту. По всей длине этого огромного «П»-образного помещения вращаются сдвоенные платформы на длинных штангах и прикрепленные к ним полукруглые маховики. Задача номер один: перепрыгивая с одной платформы на другую, добраться до противоположной стены помещения. Всего таких платформ три, движутся они вполне организованно, так что никаких проблем возникнуть не должно. С последней платформы мы перелетаем на любой выступ у дальней стены или — в идеале — на платформу, вращающуюся перпендикулярно первым трем. Перебираемся на дальнюю от стены половину платформы, ждем, пока она опишет полукруг, и перелетаем на первую из двух платформ, вращающихся за стеной — на левую (!) ее половину. Следующая платформа движется слишком далеко от нас — допрыгнуть или долететь до нее очень сложно. Зато довольно легко, поднявшись повыше, перелететь на ее полукруглый маховик, пробежать по нему несколько шагов и спланировать вниз, на правую (!) сторону платформы. Следующая задача: перелетаем к дальней стене помещения, туда, где вращаются две небольшие платформы. Нам нужно приземлиться на одну из них — для этого придется серьезно поработать крыльями :). Не время отдыхать — платформа поднимается вверх и проезжает под закрепленной неподвижно площадкой. В самой верхней точке нам нужно исхитриться взлететь и перебраться на нее. Здесь можно немного перевести дух и сохранить игру. Прямо у нас над головой находится еще одна такая же площадка. Забираемся туда по наклонным выступам, идущим вдоль стены, разворачиваемся и запрыгиваем на проезжающую над площадкой платформу, пока та не сбросила нас вниз. В самой верхней точке вновь взлетаем и перебираемся на неподвижную платформу. Забираемся вверх по трубам, вселяемся в радиационного рабочего и поздравляем себя с окончанием очередного этапа...

Самый сильный монстр. Здесь пальму первенства удерживает Omega Weapon из Final Fantasy VIII. Уникальная тварь — победить ее практически невозможно, как невозможно и пройти мимо, не сделав хотя бы одной попытки...

...помимо Ультимеции есть еще один создание, с которым мы не успели познакомиться — Omega Weapon. Помните Ultima Weapon из Deep Sea Research Center? Так вот, это его родной брат или другой какой родственник — уж не знаю, как это у них, у монстров, называется. Только, в отличие от своего менее удачливого сородича, Omega Weapon почти непобедим. Шанс на то что «почти» не означает «совсем» — мизерный, но все-таки он есть. Итак, самоубийцам и безумцам посвящается... Спускаемся к подножию башни, сохраняем игру и бежим к фонтану. У каждого персонажа должно быть 9999 хит-поинтов. Готовим запас Hero (при необходимости можно пожертвовать картой Laguna`s Card, переработав еще через Card Mod меню). Присоединяем 100 Death к Stat-Def каждого персонажа. Усиливаем параметр Spd, по возможности даем персонажам способности Initiative и Auto Haste и обязательно Revive и Recover. Оружие Скволла должно быть проапгрейдено до Lion Heart. Когда все приготовления будут закончены, переключаемся на второй отряд. Возвращаем его в главный холл, поднимаемся вверх по лестнице и выходим через правую дверь. Теперь нам нужно спуститься вниз, встать в левом нижнем углу экрана и потянуть за трос. Под потолком зазвонит колокол, и у первого отряда будет одна минута для того чтобы зайти в комнату с органом и начать бой с Omega Weapon, который появился на месте безобразного черно-синего пятна. Разнообразие способов, посредством которых Omega Weapon выводит из строя наших бойцов, поистине достойно уважения — такую бы энергию да на мирные цели. Используем Recover и Revive, с самого начала боя беспрерывно расходуем Hero на всех персонажей, кастуем Aura на Скволла в надежде на то, что Lion Heart все-таки сработает, и пробуем, пробуем, пробуем...



Ну и напоследок — одна из шуток программистов компании «Нивал». Игра «Проклятые Земли», первая миссия...

...Наш герой только-только добрался до поселка и узнал радостную весть о том, что отныне он — Избранный. Так вот, неподалеку от места всенародного вече за домами задумчиво роют землю свинья с поросятами. Подойдя к свинье, мы можем: а) пнуть ее, б) «поговорить позже». Попробуем всетаки пнуть. Свинья флегматично отвечает: «Хрю-хрю... Уи-и-и!!!» — и отбегает в сторону. Однако, если повторить эту нехитрую процедуру десять раз, на одинадцатый свинячье терпение лопнет, и мы получим перевод фразы с поросячьего языка: «О боги, ну когда же я сдохну?!!!» :).

Желаю вам хороших игр и интересных прохождений в новом году!

СИ TACTIX

КОМАНДА GAMELAND

Сергей Лянге

Издатель “Страны игр” и всех остальных журналов издательства. В хорошем настроении является душой компании, в плохом - грозится перебить всех сотрудников бейсбольной битой, которая и в самом деле пылится у него в углу кабинета.



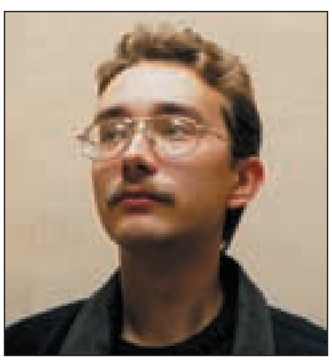
Сергей Амирджанов

Главный редактор “Страны Игр”. Деспот, тиран, а по совместительству еще и самый знающий человек во всей игровой индустрии. Редкую доброту души маскирует под неприкрытым хамством, которым он способен довести до истерики молодых авторов.



Дмитрий Эстрин

Заместитель главного редактора “Страны Игр”, редактор диска, технический редактор, и прочая, и прочая... Все, что не успевает сделать начальство, плавно перегружается на его хрупкие плечи - и сразу же забывается за ненадобностью.



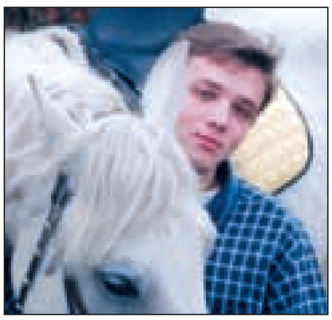


Сергей Долинский

Редактор раздела ONLINE. Всегда вовремя сдает свои тексты и потому никогда не получает разносов от начальства. Можно было бы предположить, что это абсолютно виртуальный персонаж, если бы он регулярно не появлялся в редакции в день выдачи зарплаты.

Максим Заяц

Редактор спецвыпусков “Страны Игр”, а с недавних пор еще и редактор тактического раздела. Личность творческая, увлекающаяся и чрезмерно боязливая. Именно по этой причине он старается не появляться в редакции в ночь перед сдачей номера и всегда первым здоровается с Леонидом Андруцким.



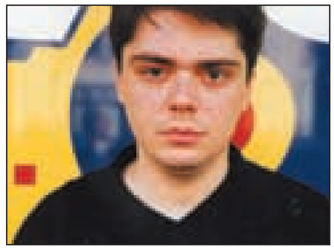
Сергей Овчинников

Ведущий эксперт “Страны Игр”. Скромный трудоголик, способный за один присест написать двадцатистраничную статью и потом даже не получить за нее гонорар. На почве беззаветной преданности общему делу у него постоянно возникают конфликты с главным редактором.



Борис Романов

Аналитический консультант “Страны Игр”, а по совместительству еще и главный редактор журналов “Official PlayStation” и “Мобильные компьютеры”. Человек занятой, ленивый и способный сохранять невозмутимую мину на лице даже в момент взрыва. Из состояния апатии его может вывести лишь крошечный - размером 20X20 пикселей - скриншот из никому не известной японской игры.



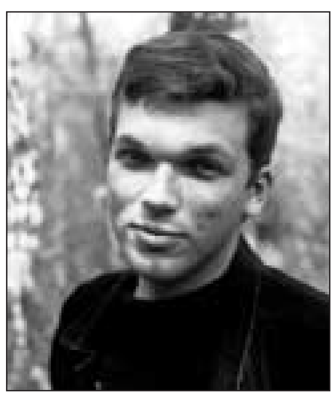
Михаил Размукин

Игровой критик. По слухам, питает патологическую ненависть к развлечениям вообще и к игровой индустрии в частности. Удачно притворяется завзятым игролюбом, чем не раз выручал “Страну Игр” в самых безвыходных ситуациях.



Вячеслав Назаров

Главный приколист-дегустатор, автор философского трактата о пользе добра, написанного на китайском языке. Это именно он придумал “кабанчиков” и “пиво” во всех его проявлениях... и прославился тем, что может написать обзор, так и не сказав ни единого слова об игре.



Михаил Огородников

Арт-директор “Страны Игр”. Человек, способный в течение трех дней задумчиво созерцать один и тот же скриншот, изредка подправляя в нем какую-нибудь незначительную деталь - а затем со вздохом стереть его и за два часа разработать дизайн двух новых рубрик.



Леонид Андруцкий

Дизайнер “Страны игр”. Именно ему приходится переделывать стертый арт-директором скриншот и верстать последние материалы в ночь перед сдачей номера. В эти часы его боится даже главный редактор... зато все остальное время он - добрейшей души человек.



Максим Каширин

Дизайнер “Страны Игр”. В издательстве появился недавно, но уже успел снискать любовь и уважение остальных сотрудников за тихий беззлобный нрав и готовность по десять раз переверстывать один и тот же материал. Как показывает практика, со временем это проходит...



ЮБИЛЕЙНЫЙ *КОЛЛЕКЦИОННЫЙ* **ВЫПУСК**

01 **(82)** *январь* **2001**

PC • PSOne • PS2 • Dreamca • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР




PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ
НАДВИГАЕТСЯ
ПЕРВЫЙ В МИРЕ
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
ИМИТАТОР
БОЕВЫХ РОБОТОВ
ЭТО - ВОЙНА
БУДУЩЕГО
ЭТО ВАША
ВОЙНА
NIKITA
WWW.NIKITA.RU
СДЕЛАНО
В
РОССИИ

Компьютеры марки ISM на базе процессора Intel® Pentium® III 850 Mhz

ISM computers



Компьютеры в кредит

Гарантия 2 года

Бесплатная доставка по Москве

Большой выбор компьютерных комплектующих

Живи в современном мире

Компьютер марки ISM на базе процессора Intel Pentium III 850МГц способен выполнить любое ваше желание. Громадная мощность этого компьютера позволит вам без проблем играть в любые игры, смотреть DVD и путешествовать в Интернет. Компьютер марки ISM надолго станет центром развлечений в вашем доме.

intel inside pentium® III

Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01
Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83
Ст. м. "Проспект Мира" - т. 280-51-44, 280-51-66
Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40, 979-02-40



СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

www.gameland.ru


СТРАНА
ИГР